#262 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

IFA 2015
TOFFE TECH & GAVE GADGETS



PES 2016
FOOTIE IN TOPVORM

DESTINY: THE TAKEN KING
ZO HAD DE LAUNCHGAME MOETEN ZIJN!

FORZA MOTORSPORT 6
SCHEURIJZERSTERK

SUPER MARIO MAKER
EINDELOZE FUN

24 GAMES GEREVIEWED!

CALL OF DUTY® BLACK OPS III

PLUS: MAD MAX IS TOP... VOOR EEN FILMGAME • LARA CROFT IN JE BROEK • GEARS OF WAR: ULTIMATE EDITION DOET Z'N NAAM EER AAN • OBI-WAN EN PRINCESS LEIA BESPREKEN DISNEY INFINITY 3.0 - STAR WARS • EVOLAND 2 IS MEER VAN HETZELFDE VOOR WEINIG • STRATEGIE ZONDER POESPAS IN ACT OF AGGRESSION • UNTIL DAWN IS LEUK, SPANNEND EN FUCKING ENG • HEARTHSTONE: THE GRAND TOURNAMENT ZET ZICHZELF OP DE KAART • SHADOW WARRIOR 2 KAN EEN DOOM KILLER WORDEN • DEVASTATION VERANDERT TRANSFORMERSGAME IN... BAYONETTA • JOTUN IS BETOVEREND • FLORIAN BELEEFT EEN SPECTACULAIR RACEWEEKEND MET WRC 5 • PURETRO OVER POWER ARMOR • EN NOG VEEL MEER...

WWW.PU.NL
OKT 2015
BP € 4,75
8 718226 103314 01510


PlayStation®
EXCLUSIVE*
PLAY
MAP PACKS
30 DAYS
EARLY



Pag. 066

INHOUD

Wouter was vier dagen in Seattle voor een uitbreiding. In deze PU besteden we vier pagina's aan diezelfde uitbreiding. Overdreven? Nee, niet als het gaat om Destiny: The Taken King!



Pag. 048



Pag. 056



Pag. 026



Pag. 058



Pag. 062

COVERVIEW

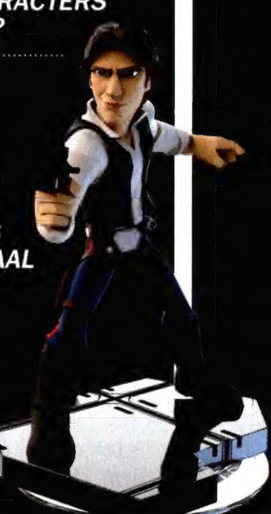
FIRST LOOKS

PREVIEWS

REVIEWS

SPECIAAL

VAST



COLOFON

POWER UNLIMITED

UITGEVER *Michiel Verheijdt*
HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

MET BAKKEN TEGELIJK!



Nazomer in Nederland? Dacht het even niet. Terwijl ik mijn hoofdredactioneel tik, komt het werkelijk met bakken uit de hemel. Zo zag ik net uit mijn ooghoek een auto op straat keihard door een plas rijden, een fietser op een koude douche trakterend. Inmiddels regent het ook tripjes, niet zo vreemd, want het game-najaar is officieus van start gegaan. Zo zat Wouter deze maand in Seattle voor een bezoek aan Bungie, deden Florian en Tjeerd Berlijn aan voor de laatste hardwaresnufjes en hipste gadgets op de IFA, trok diezelfde Florian op met echte rallycoureurs in het Duitse Trier en reisde ondergetekende naar Londen voor Assassin's Creed: Syndicate. Die laatste trip zie je terug op PU-TV, want die kwam net te laat voor dit nummer en bewaren we voor de PU van volgende maand. Net als de Tomb Raider en Halo 5 trip, de GTA: Online trip en het Just Cause 3 event op een zonovergoten eiland. Soms lijkt het alsof we medewerkers van een BNN reisprogramma zijn of Roadtrippers, met het grote verschil dat we niet zozeer voor het land, maar voor de game op reis gaan. En natuurlijk, dat maakt ons vak extra leuk. Nu maar hopen op een Sebastiaan Loeb persreis, dan kan ik Ed ook weer eens op trip sturen. ● *Jan*



TRIP... TRIP... TRIP...

IEMAND MOET HET DOEN

Net voor hij op vakantie zou gaan naar Canada (tja, na Lapland, China en Zuid-Afrika wil je toch ook weleens díe kant op) kreeg meneer Brugge ook nog effe een tripje naar Seattle aangeboden door zijn hoofdredacteur om de nieuwe uitbreiding van Destiny te checken. Eenmaal op kantoor bij Bungie hadden de medewerkers aldaar, meneer Brugge z'n eigen Destiny characters al klaar staan, zodat hij op vertrouwde wijze twee dagen lang met The Taken King kon spelen. Ach, iemand moet het doen.



Jurjen



Genoot deze maand...

... nog even van de laatste zomerse dagen, onder andere op het strand van Scheveningen. Wel lastig dat er steeds dierenliefhebbers verschenen die mij terug in zee probeerden te duwen, maar daar leer je mee leven.

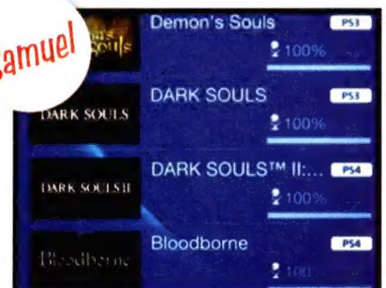
Graddus



Ging deze maand...

... eens een keer níet op perstrip voor PU. Gelukkig had mijn mini-vakantie in Genève alsnog een hoog 'snikkel-in-de-champagne' gehalte!

Samuel



Behaalde deze maand...

... eindelijk de Platinum Trophies voor álle vier de Souls-games van Bandai Namco. Je weet wel, die games die gezien worden als extreem moeilijk, enzo. Je mag onder de indruk zijn. Vind ik niet erg.

Ed



Moest deze maand...

... effe wennen na m'n lange vakantie. Maar toen Jan weer alles te laat inleverde, Nino uit z'n baard begon te eten, Tjeerd tig flauwe woordspelingen maakte en Wouter z'n bizarre kreten slaakte... voelde 't al snel alsof ik nooit was weggeweest!

Ondertussen...

Had het deze maand...

... behoorlijk zwaar. Je wil niet weten hoeveel moeite het kost om in balans te blijven op zo'n luchtbed.



JJ

Is deze maand...

... eindelijk verhuisd. Na twee maanden gesjouw en gesleep, woon ik nu in Haarlem! Heerlijk, dat biertje aan het strand had ik dan ook wel verdiend. En het is maar een half uurtje fietsen!



Tjeerd

Beleefde zó'n lekkere maand...

... dat een niet-functionerende arcadekast van Joust, een Atari 2600 game die ik al sinds 1990 niet meer gespeeld heb, op de HQ van Bungie ongeveer de grootste teleurstelling was. Verwend is het woord dat je zoekt...



Wouter

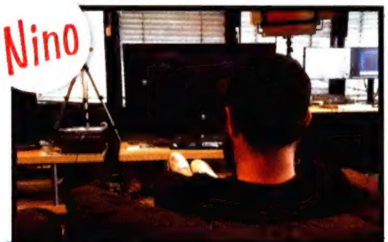
Jan



Besloot deze maand...

... dat het tijd werd om weer wat vaker naar 't theater te gaan. Op de redactie is het weliswaar één doorlopende klucht, maar een mens heeft ook weleens behoefte aan wat minder voorspelbare grappen en meer dramatiek.

Nino



Had deze maand...

... geen tijd voor deze rubriek. Sorry Ed, ik ben veel te druk met Metal Gear. Volgende maand weer okay?

Florian



Vloog deze maand...

... naar Berlijn om daar de IFA te bezoeken, een gigantische beurs vol met de allernieuwste hardware en gadgets. Check het in dit nummer en de Hardwarehoek op PU.nl!

Wordt vervolgd...

ZOALS HET KLOKJE THUIS TIKT...



De Kulum van deze maand is geschreven door Veras Fawaz, een ex-PU stagiair die jullie wellicht kennen van zijn populaire YouTubekanaal 'Fijne Vrienden'.
Nu wij deze foto van z'n vorige woning gezien hebben, begrepen we ook waarom die gast onlangs verhuisd is. Hij wilde gewoon iets dichter bij het centrum wonen...

VERWENDE BAKLAPPEN

Als je ze zo ziet kijken, ben je geneigd te denken dat Florian en Jurjen Bakker aanwezig waren op de crematie van de redactiemuis, maar dat beessie zagen we diezelfde middag nog lopen, dus dat kon het niet zijn.
Nee, ons enthousiaste duo mocht een dagje bungeevoetballen(?), lasergamen en karten, en daar zouden wij inderdaad ook strontchagrijnig van worden. Stelletje verwende baklappen!
Tjeerd had z'n briljante woordspeling natuurlijk al meteen klaar toen hij deze foto zag: 'goh, wat zit hun haar netjes'. Pffff...





EINE SCHÖNE GRUSSKARTE

Zoals je elders in dit nummer kunt lezen, was Tjeerd in Berlijn voor een bezoek aan de IFA hardwarebeurs. Natuurlijk maakte hij van de gelegenheid gebruik om een aantal musea te bezoeken, waaronder der Berliner Ausstelling over de geschiedenis van Berlijn voor de val van de muur.
Per mail kregen we deze Ansichtkarte van Tjeerd die voor de gein z'n hoofd op een Oost-Duitse grenswacht had gezet. En mocht je nou denken dat het wel heel slecht gephotoshopt is... voor de val van de muur bestond Photoshop nog helemaal niet!

ED IS HELEMAAL ZICHZELF

Als je de drie filmpjes van 'Mad Ed' nog niet gecheckt hebt, moet je NU stoppen met lezen en als een dwaas surfen naar: PU.nl/MadEd, want als je nog niet wist wie de grootste gek is op de PU-redactie, dan wordt dat volkomen duidelijk als je die filmpjes hebt gezien. Onze eindbaas kroop in de huid van een compleet gestoorde overlever in een post-apocalyptisch tijdperk en deed dat zo overtuigend dat z'n vrouw na het bekijken zei: 'eindelijk ben je een keer jezelf in zo'n filmpje van je werk'...





★ PU.NL

METAL GEAR TIPS

Vorige maand is Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain al uitgebreid aan bod gekomen in het blad, maar op PU.nl zijn we nog veel harder losgegaan met Kojima's meesterwerk.
Samuel heeft in vier epische artikelen die de bijbel doen verbleken het achtergrondverhaal van de serie uitgelegd, we hebben een Video Review voor de analfabeten onder ons en Nino heeft elf hete tips voor optimaal spelplezier opgesomd.
Als je effe naar PU.nl/MGS5 surft, zie je alles in een mooi overzichtje staan.



4. REGEL EEN INTERPRETER

Veel van de side-ops in MGS5 geven je alleen wat extra cash, blueprints of staff. Niet zo boeiend allemaal. De zijmissies waarin je de interpreters bevrijdt daarentegen, zijn essentieel. Als je zo'n vertaler extract en aan je leger toevoegt, kan je namelijk het gebrabbel van de vijanden verstaan. Zonder interpreter is het uithoren van vijanden nutteloos en mis je handige info zoals kleine gesprekjes over het einde van hun shifts. Er is een vertaler voor iedere taal die de vijanden spreken, dus hou je side-ops lijst in de gaten en doe die missies meteen.



PUMMUNITY

Dagelijks lopen onze mailboxen over van jullie reacties op onze artikelen, blogs, filmpjes en andere onzin. De digitale PUmmunity bruist als nooit tevoren! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Harde slang

Ah, hype... een prachtig fenomeen. Bij elke grote game is het weer raak. In de duistere dagen in de aanloop naar de release gaan mensen compleet Y O L O en wordt het sommigen zelfs een beetje te veel. Zo ook bij deze 'fappingsnake', die speciaal een account heeft aangemaakt om te orakelen over MGS5. Welkom bij de club, rukslang.

> **fappingsnake** — 1 dag geleden · Reageer
>
> Damn! Kippenvel van mn haarzakjes tot aan mn staartbeentje ...... en ik heb het fappen direct herontdekt! damn wat zit ik te wachten op deze game ..
> Voor de mensen die iets niet begrijpen .... dit is NIET snake , dit is BIG BOSS (KLOON) !!
> Daarom heeft Kojima een andere stem gekozen ... al blijft David Hayter de nummer 1 .
> Kiefer vind ik maar een bijbal op sterk water, en zal 24 seconden duren voordat ik m al zat ben . maybe komt er wel een sound pack ad-on ;)

CHECK!
PU.nl/FappingSnake

Lezen is moeilijk, net als leven met herpes

Over hypes gesproken... Graddus had in zijn artikel over hoe om te gaan met *hypes*, nog wel wat tips voor onze fappingsnake. Begrijpend lezen blijft echter een kunst die lang niet iedereen onder de knie heeft...

> **Boon** — 2 weken geleden · Reageer
>
> Ik las "Hoe bescherm je jezelf tegen herpes?" Begreep het artikel al niet..

CHECK!
PU.nl/herpes



Een nieuwe collega

De beste stuurlui staan aan wal en iedereen weet het altijd beter, maar dat is helemaal niet erg. Wij staan open voor kritiek bij de PU. We zijn echter bang dat deze Badass87 niet voor de Ed-test gaat slagen, want aan zijn houding te zien, gaat deze badass zijn teksten nog later inleveren dan Jan.

> **Badass87** — 3 dagen geleden · Reageer
>
> Misschien een idee om reviews niet te laten doen door fanboys? Game lijkt me ontzettend tegenvallen. Puur voor de fanboys en niet voor de casual gamer. Als je Metal Gear nooit eerder hebt gespeeld kun je hem beter laten liggen.
>
> **Nino** — 3 dagen geleden
>
> Volgende keer vragen we jou, ok?
>
> **Badass87** — 3 dagen geleden
>
> Ik wil wel ff reviewen alleen kan de review wel een jaar op zich laten wachten omdat ik simpelweg geen tijd heb en GTA V, Far Cry 4 en the Witcher 3 min of meer nog aan moet beginnen. Ik game al zo'n beetje vanaf het super nintendo tijdperk en het lijkt me dat ik er wel kijk op heb. En ik heb een veel objectievere mening dan Samuel aangezien ik nog nooit een Metal Gear game aangeraakt heb.

CHECK!
PU.nl/badass87

Beetje dom

LekkerViben is een markant figuur binnen onze geliefde community. Een huis-troll zou je hem 't best kunnen noemen. Maar soms zijn z'n comments zo oliedom dat we er smakelijk om moeten lachen. Deze bijvoorbeeld, onder een nieuwe Destiny trailer.

> **LekkerViben** — 2 uur geleden · Reageer
>
> Star wars battlefront?
>
> **Cynic** — 2 uur geleden
>
> Nee, dit is Far Cry 4.
>
> **LekkerViben** — 2 uur geleden
>
> ah, dic?

CHECK!
PU.nl/lekkertrollen

ABONNEE VAN DE MAAND

WESLEY SWIEBEL

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Onder de rook van Rotterdam ligt Barendrecht, een doorsnee plaats met als bijzonderheden een watertoren en het feit dat El Ghazi van Ajax er vandaan komt. De perfecte plek om je af te zonderen en een toffe gameroom in elkaar te timmeren, dus. Wesley heeft twee rechterhanden, dus die gameroom is zo mooi geworden dat hij Tjeerd uitnodigde om een kijkje te komen nemen.



Wil jij ook Abo van de Maand worden? Stuur dan een mailtje naar redactie@powerunlimited.nl o.v.v. Abo vd Maand.

Wesley z'n favoriete bezit is een figurine van Metal Gear Rex. Daar is er maar één van op de wereld, want hij heeft 'm zelf in elkaar gezet. "Ik zag 'm op internet staan, bestelde 'm, maar toen ie bezorgd werd, kwam hij in 262 delen aan! Hij was niet geschilderd, had geen nokkies, geen aansluitingen, zelfs geen gebruiksaanwijzing."
Wesley was dus flink genaaid, maar deze handige jongen liet zich niet uit het veld slaan en heeft 'm alsnog in elkaar gefrutseld.



Onlangs is Wesley (na een jaar lang verbouwen) samen met zijn vriendin verhuisd naar zijn nieuwe stekkie. Hij heeft speciaal voor zijn gameroom een kast gemaakt waar zijn consoles in passen, met alle kabels in de muur weggewerkt. Wel handig als je wat met je handen kunt, ook voor z'n vriendin...
"Een eigen gameroom was voor haar geen probleem, ik heb gewoon voor haar een inloopkast gemaakt."
Terwijl we samen lachen om deze slimme zet, drukt z'n vriendin een stuk cake in m'n handen. Zelf gemaakt natuurlijk.



Wesley is lid sinds 2008, nadat hij via een vriend Power Unlimited ontdekte. "Een vriend van mij kocht die boekkies af en toe en die bevielen me wel, met name de schrijfstijl en de grappen. Op een gegeven moment heb ik 'm zelf gekocht en ben toen maar meteen lid geworden."



De Barendrechter heeft een game PC die hij eveneens helemaal zelf heeft gemaakt, met waterkoeling en alles. Er wordt alleen weinig op gegamed.
"De druppel voor mij was toen ik op een gegeven moment een spel had gekocht, en ik alle benodigde specs had, en het spel toch niet werkte. Had met verkeerde drivers te maken ofzo. Toen heb ik 'm teruggebracht en hetzelfde spel voor de Xbox gehaald. Als je weinig tijd hebt, dan is een console ideaal, je steekt die cd in de console en je kunt gaan."



Wesley is een echte verzamelaar en is dan ook beretrots op zijn collectie figurines.
"Die figurines zijn echt mijn trots, de spellen ook natuurlijk, maar dit is eveneens een grote hobby."
Hij heeft veel Mortal Kombat figurines, die hij online koopt in Amerika en China: "Die Mortal Kombat beelden van mij, daar zijn er allemaal maar vijfhonderd van."



En toen kwam ik een van de meest bizarre dingen tegen die ik ooit heb gezien: een supergrote freaky Mario knuffel met een horrormond from hell. Wesley vertelt trots dat hij 'm heeft geruild.
"Een vriend van me wilde mijn Kingdom Hearts figurine en ik deze knuffel van hem, dus toen hebben we geruild." Wesley kijkt bijna verliefd naar zijn Mario, maar ik ben bang dat mijn nachten de komende weken worden gedomineerd door dit monsterlijke misbaksel.

WESLEY'S GAME PASPOORT

Naam: Wesley Swiebel
Leeftijd: 25
Lid sinds: 2008
PU.nl nick: Freakyfish
Favo PU-redacteur: Tjeerd (bij mij langskomen en zorgen dat ik in de PU kom, zijn sowieso pluspunten)
Favo game ooit: Super Mario Bros. 3
Bezit: 256 Games, 6 consoles, 1 game PC, 6 handhelds, 42 figurines/statues

● De zomer is weer voorbij en dus begint het najaar. Dat betekent dat de industrie traditiegetrouw in drie maanden tijd al haar grote releases door onze strot gaat duwen.

● Blijkbaar bestaat de kalender bij veel publishers nog steeds alleen uit de maanden september, oktober en november.

● En bij Rockstar dan ook nog slechts uit de even jaartallen.

● Om de genezing van zijn rug te vieren, was JJ afgereisd naar zijn favoriete resort in Turkije, waar hij eindelijk weer eens kon beachvolleyballen.

● Helaas voor hem liep dat laatste wat minder goed af, omdat een dronken Rus JJ torpedeerde met een smash. De lamlulski had de bal zelf omhoog gegooid en roste 'm daarna keihard over het net, terwijl je in volleybal de bal nooit twee keer mag raken.

● Inderdaad, gevalletje dubbel zien.

● JJ is nu dus weer 'back' in behandeling,

● Wouter had hem al gewaarschuwd: sporten is ongezond.

● Dat heet goede timing bij Konami: grootmeester Kojima wegsturen op het moment dat hij zijn beste game ooit aflevert.

● Aan de andere kant, je moet altijd op je hoogtepunt stoppen.

● Overigens hoeft Kojima niet bang te zijn dat hij lang werkloos blijft. Meerdere partijen hengelen naar zijn gunsten.

● Naar verluidt wordt Kojima door sommige partijen zelfs een blanco contract aangeboden met de mededeling 'vul zelf maar je salaris in'.

● Waarop Jan opnieuw verzuchtte aan de 'verkeerde' kant van de game-industrie te werken.

● Terwijl Jan toch twee belangrijke overeenkomsten met Kojima-san heeft: beiden doen vaak onbegrijpelijke uitspraken en beiden leveren hun werk altijd te laat in.

TE VEEL PLASTIC



Als eeuwig kind vind ik ze geweldig, al die plastic poppetjes die met games zijn te integreren. Maar het wordt me soms te veel, wanneer ik al die hebbedingetjes in de winkel zie verschijnen.

door: **Jurjen**
twitter.com/JurjenT

Als Nintendo fan is het voor mij erg moeilijk om niet meteen de knip te trekken als ik een amiibo van Chibi-Robo, Bowser Jr. of, pak 'm beet, Tom Nook in de winkel zie liggen. Nou ben ik helaas niet zo rijk als ik oog, waardoor ik bijna altijd een tikkie zelfmedelijdend en met dichte knip de winkel weer verlaat - hopelijk niet langs het schap van Disney Infinity met die veel te fraaie poppetjes van Darth Maul, Luke en Yoda (jaaa, ik ben óók nog eens een eeuwige Star Wars fan).



Op de Gamescom speelde ik een stukje Lego Dimensions, en ook al had ik daar op voorhand weinig van verwacht, het bleek allemaal behoorlijk briljant te werken, en die compatibele poppetjes en autootjes van franchises als Lord of the Rings, The Lego Movie, Portal en Batman, man, ik weet honderd procent zeker dat ik een veel gelukkiger mens ben als ik al die shit in mijn bezit heb.



En wat te denken van Skylanders, het spel waar het allemaal mee begon? Wat moet ik als er binnenkort speciale poppetjes van Bowser en Donkey Kong verschijnen die tegelijk amiibo's en Skylanders zijn? Gewoon in de winkel laten liggen? Of toch maar een week droog brood eten en die poppetjes en voertuigen in huis halen?

Is er überhaupt iemand die het zich kan/wil veroorloven twee, drie of vier van dit soort series te volgen en te verzamelen? Ligt er niet gewoon te veel 'toys to life' in de winkel?

Mijn excuses voor dit gezeik, want natuurlijk is het antwoord op al deze vragen: niet aanstellen, gewoon in de winkel laten liggen, en als je iets echt hebben wil, dan moet je er maar voor sparen, ik weet het, ik weet het.

Maar moeilijk is het soms wel.

GAMES DOWNLOADEN? ECHT (NOG) NIET

Doorgaans ben ik in de gelukkige omstandigheid dat ik nieuwe games op een schijfje thuis krijg. Uit het doosje, hop console in, stukkie (nou ja, soms een stuk) downloaden en gaan. Maar meer en meer stappen publishers over op codes. En ik kan dat begrijpen.

door: **JJ**
twitter.com/GKJJ

Een code in plaats van een schijfje scheelt een enveloppe en postzegel en je kunt een gamerecensent direct bedienen. Hierdoor ben ik nu in de gelegenheid om voor jullie, als welwillend proefkonijn, de aangekondigde vooruitgang naar digitaal only gaming uit te testen. Want dat die tijd, waarin games vooral digitaal aan de man worden gebracht gaat komen, is zeker. Geen winkelkosten, transport, doosje, boekje, jeweetwel...



The Witcher 3 stond pas na zeven uur downen op de console.

Maar, call me ouderwets; ik word er op dit moment nog niet blij van. Want allemachtig, dat wat zo snel klinkt, namelijk je game via glasvezel in je console flatsen, blijkt zo traag als honderden eeuwen ingevroren fossiele mammoetshit.

Over The Witcher 3 deed ik een uur of zeven. In die tijd had ik vanuit Haarlem naar Groningen kunnen treinen, de game daar bij een willekeurige gameshop kunnen kopen, weer terug naar huis treinen, en zelfs dan had ik de game nog eerder op mijn console staan dan bij een download. Sterker nog, ik was mogelijk al een flink stuk gevorderd in het spel.

Nee, beste hardware boys en girls, deze trage downloadsnelheid valt echt niet te verkopen.

> **"Wij doen dingen die op andere consoles niet mogelijk zijn."**



Kuno Tsunoda (Microsoft) ziet dingen die wij nog niet zien.

Je gaat mij niet vertellen dat het niet sneller kan. Ik weet dat het dan duurder wordt, maar dat is jullie probleem. Als het nog niet goedkoop snel kan, laat het dan nog maar effe. De zin om te gamen vergaat me bijna door die enorme laadtijden. Dus voorlopig zeg ik nog: leve het fysieke schijfje! Dan maar ouderwets...

twitter.com/janmeijroos

CLIFFY B. SPEELT OP SAFE MET LAWBREAKERS

Eindelijk weten we waar Cliff Bleszinski en Arjan Brussee met hun studio Boss Key de afgelopen tijd mee bezig zijn geweest. LawBreakers heet de nieuwe multiplayer shooter, en toegegeven, hij oogt gruwelijk.

Tegelijkertijd is het wel wéér een MOBA-achtige HERO-shooter. En met Battleborn en Overwatch ook in de pijplijn begint het genre nu al behoorlijk crowded te worden.

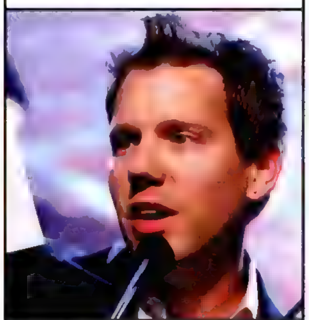
Dat Cliffy B. en kompanen deels teruggrijpen naar een Unreal Tournament-achtige shooter is natuurlijk niet zo gek. Met UT werd de vorige werkgever van Cliffy B., Epic Games, groot en daar heeft Cliffy een hele dikke vinger bij in de pap gehad. Echter, door de toevoeging van Hero's met unieke skills en wapens, schurkt de game direct aan tegen eerdergenoemde concurrenten.



Het stoeien met zwaartekracht en high-tech grapplehook geven de gameplay een aangename twist, maar waarom ging Boss Key niet echt voor iets compleet anders? Nu gaat de studio mee in een heersende trend terwijl ik stiekem gehoopt had dat het jonge bedrijf zélf trendsettend zou zijn.

Ook het feit dat de game bij Koreaanse grootmacht Nexon zit en een soort-van-free-to-play wordt (Cliffy is er nog niet helemaal uit; in een recent interview gaf hij aan dat ze misschien toch een klein bedrag gaan vragen) maakt LawBreakers een lastige titel... maar wel een die ik maar wat graag wil gaan spelen.

> **"Core gamers zien free-to-play als een vies, smerig iets. Ik respecteer dat."**



Cliff Bleszinski is zich bewust van de slechte reputatie van 'gratis' games

HET NADEEL DAT 18 MILJOEN HEET

eSports maakt momenteel een stormachtige groei door. Investeerders storten bakken met geld in organisaties als de ESL en GFinity, competities schieten als paddenstoelen uit de grond en gamers kunnen steeds meer geld met hun favo hobby verdienen.

Een whopping achttien miljoen dollar viel er onlangs te verdienen bij het in Seattle gehouden toernooi The International. Te bemachtigen met een paar potjes DoTa2. Zelfs Ronaldo verdient zijn doekoe niet zo snel...

Tof toch? Ja, zeg ik, maar dat gesmijt met geld heeft volgens mij ook een nadeel. Want die miljoenen zijn natuurlijk super voor die gasten die het winnen, maar die bedragen verzieken de markt ook een beetje. Want hoe vet is het nu nog voor topteams om mee te doen aan een toernooi waar 'slechts' een paar ton te verdienen valt? Het lijkt inmiddels kruimelwerk, en dat terwijl een ton een paar jaar terug nog een super bedrag was.

Geld is vanzelfsprekend belangrijk in sport. Zonder een goede financiële beloning zal een sport niet de massale aandacht krijgen die het verdient. Maar te veel geld zorgt voor scheefgroei. Zie de Champions League waar iedereen aan mee wil doen, terwijl alle topclubs hun reet afvegen met de Europa League.

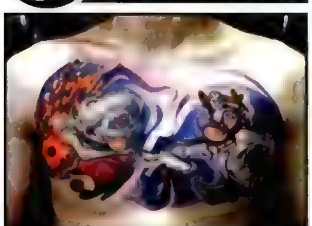
De vergelijking klinkt misschien vergezocht, maar dat is het niet als je nu al ziet dat bepaalde DoTa-teams zich bijna volledig focussen op The International aangezien je daar met een paar potjes meer geld en aanzien pakt dan in al die andere toernooien bij elkaar.

Ik denk dat eSports op dit moment juist gebaat is bij teams die overal op de wereld volop aan toernooien meedoen. Waar een seizoen voor een team niet geflopt is als het bij dat ene mega-toernooi niet goed presteert. Waar ook volop in de breedte geïnvesteerd wordt en niet alleen in een paar topteams. Want om nog één keer met die voetbal vergelijking op de proppen te komen: hoe tof is de Nederlandse of Belgische competitie op dit moment nog, met dank aan de miljoenen van TV en Champions League...



Tijdens The International viel er een totaal van 18.000.000 aan prijzengeld te verdienen

SERIOUS GAMING



Dankzij de prints van tattoo-artist Jayson Hotchkiss vindt JJ Nintendo games nu ook cool

Power Spy

- De Amerikaanse komiek en showhost Kimmel meldde onlangs in zijn show, naar aanleiding van de populariteit van game-streams op YouTube, dat hij niet begreep waarom je naar een andere gamer zou gaan kijken.
- Die vraag heeft de Powerspy altijd als hij naar Kimmel kijkt.
- Tijdens de bèta's van Call of Duty: Black Ops III kon je natuurlijk wachten op al die commentaren dat alles bij CoD weer op elkaar lijkt en blablablabla....
- Maar wel met honderdduizenden tegelijk die demo spelen natuurlijk...
- De comments over CoD worden wat dat betreft bijna net zo onorigineel als het verhaal over te weinig vernieuwing.
- Wanneer weet je dat je echt verslaafd aan FIFA bent?
- Als je tijdens de transferperiode hoopt dat er goede spelers naar jouw favo FIFA-team gaan.
- Bij JJ levert dat heel wat dubbele gevoelens op. Hij is een echte Barca-fan en haat Real Madrid en Ronaldo. Maar in FIFA speelt ie met Real en is de wandelende pot gel zijn man.
- En wat is nou belangrijker: dat je favo club in het echt wint of in de virtuele wereld?
- JJ is er nog niet uit.
- EA maakte in augustus overigens bekend dat de demo van FIFA 16 tussen 8 en 10 september uitkwam.
- Dat is wel een zeer omslachtige manier om te zeggen dat je demo op 9 september klaar staat.
- Waarschijnlijk was het persbericht geschreven door een copywriter die per woord betaald kreeg.
- Twee Borderlands fans vroegen elkaar ten huwelijk tijdens een Gearbox-panel op PAX 2015 in San Francisco.
- Met de zin 'you are the Roland to my Lilith' werd het huwelijksaanzoek gedaan en de dame in kwestie zei 'ja'.
- Het heeft de immer romantische Sam verleid tot het plan zijn toekomstige vrouw ooit Metal Gear style ten huwelijk te vragen. »

Power Spy

● Dus, hij verstopt zich in een doos, sneakt naar haar toe en overhandigt haar door een gat in de doos de ring.

● Er komt dus een Borderlands film.

● Zal wel een soort Mad Max worden, maar dan met felle kleurtjes.

● Cliff Bleszinksi hield onlangs zijn nieuwe shooter Lawbreakers ten doop.

● Het wordt een game die zich afspeelt in een post-apocalyptische wereld waar een aantal good guys het op moeten nemen tegen bad guys.

● Goh... wat kan die Clifford soms toch origineel uit de hoek komen.

● Er zijn inmiddels bijna zes miljoen exemplaren van The Witcher 3 verkocht.

● De Powerspy gunt de Poolse developer CD Project Red al het succes van de wereld, maar verzachtende omstandigheden voor bugs en oneffenheden in deel 4, omdat je zo'n lieve kleine developer bent, zijn er vanaf nu dus niet meer.

● Mocht je je afvragen waarom Tjeerd er zo slecht uitziet op de foto's in deze PU. Dat komt omdat hij al nachten niet meer durft te slapen na het spelen van Until Dawn.

● Tjeerd is zo'n bange poeperd dat hij elke ochtend weer schrikt als hij zichzelf bij de ochtendplas in de spiegel ziet.

● Wij ook trouwens.

● Zijn vriendin mailde Jan onlangs met het verzoek of Tjeerd alsjeblieft geen enge games meer hoefde te checken.

● Jan heeft haar plechtig beloofd er rekening mee te houden, maar we vermoeden dat zelfs Yoshi's Woolly World al te scary is voor Tjeerd.

● Zo'n wollen knot die ineens in beeld komt...

● Onlangs zette 343 Studio's de openings-cinematic van Halo 5 online. Het prachtige filmpje betekende groot feest voor de miljoenen Halo-fans... »

OPUNIE



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

DE TOEKOMST VAN NINTENDO

Zelden heeft Nintendo er zo slecht voorgestaan als op dit moment. Dat heeft natuurlijk alles te maken met de Wii U, het systeem dat we zo ondertussen - ondanks de vele leuke spellen ervoor - toch wel een bedrijfskundige flop mogen noemen.

De 3DS dan? Nou ja, die doet het binnen de handheldmarkt natuurlijk uitstekend. Alleen bestaat die hele handheldmarkt eigenlijk alleen nog maar uit de 3DS, en kun je je afvragen hoeveel toekomst deze markt nog heeft nu steeds meer mensen op mobieltjes gaan gamen - en zelfs Nintendo games voor die mobieltjes gaat maken. De 'New' 3DS heeft in elk geval weinig toegevoegd om het vertrouwen in de handheldtoekomst te versterken.

De amiibo-markt is Nintendo's jongste grote succes, alleen wijst die markt ons ook op twee actuele problemen van Nintendo.

Ten eerste lukt het de Japanners niet of nauwelijks meer om nieuwe accessoires en gimmicks op leuke, zinvolle manieren aan te wenden voor nieuwe gameplay (zie ook het 3D-effect van de 3DS en het tweede scherm van de Wii U).

Ten tweede maakt Nintendo nogal wat inschattingsfouten qua leveringen van amiibo, wat doet denken aan de tekorten van de Wii, toen die console net uit was. Zelfs als Nintendo een succesvolle markt aanboort, lijkt het bedrijf dit succes niet helemaal uit te kunnen buiten.

Tijdens de afgelopen E3 had Nintendo ons de games en producten moeten tonen die het vertrouwen in het bedrijf weer zouden versterken. Maar dat gebeurde dus niet.

Natuurlijk is het bedrijf met van alles bezig, zoals de NX (wat de opvolger van de Wii U moet worden) en de zogenaamde Quality of Life producten, maar door het gebrek aan concrete informatie is het moeilijk hier enthousiast over te worden. Nu een recent opgedoken patent suggereert dat de NX alleen downloadable games gaat ondersteunen, hou ik mijn hart vast. Het komt eerder wereldvreemd dan eigenwijs over.

Veel enthousiaster ben ik in elk geval over Nintendo's plannen om Mario en andere franchises te gebruiken voor pretparkattracties, (animatie-) films en mobile games. Niet dat ik daar meteen de mooiste producten van verwacht, maar met die plannen geeft Nintendo wél aan dat ze hun franchises ook ademruimte buiten de beperkende muren van hun eigen consoles willen geven.

Als Nintendo z'n ijzersterke videogame franchises weet te transformeren tot complete, veelzijdige entertainment franchises (zoals Marvel dat met hun comic franchises is gelukt), kan het bedrijf wel eens succesvoller worden dan het ooit is geweest. En dan maakt het lukken of mislukken van een enkele console niet eens zoveel meer uit.



De 'New' 3DS heeft weinig gebracht om het vertrouwen in de handheldtoekomst te versterken



Ondanks de vele leuke spellen ervoor, mogen we de Wii U toch wel een bedrijfskundige flop noemen



Glazen bol

Meester Meijrosius

NIEUWE GAME VAN VOLITION WORDT GÉÉN SAINTS ROW

De maker van Saints Row (Volition) is hard bezig met een nieuwe game. Toch denkt dat mijn Glazen Bol niet dat het opnieuw een Saints Row game wordt.

Vanwege een aantal vacatures bij Volition gaan er geruchten dat de ontwikkelaar na vier SR-games vermoedelijk aan iets nieuws bezig is. Logisch, want de rek lijkt er een beetje uit. De game werd per deel kolderieker, en we zouden eerlijk gezegd zelf ook niet weten hoe SR nog verder over de top zou moeten gaan. Bovendien werden SR IV en Gat out of Hell niet overal even juichend ontvangen, dus het lijkt verstandig die franchise even te laten rusten.

Mijn Glazen Bol denkt dat het nieuwe project van Volition wel weer een open-wereld game gaat worden, maar deze keer meer flirtend met het RPG-genre. Eind dit jaar/begin 2016 weten we meer.

OMG, DISHONORED 2 PAX BOOTH!

door **Jan**
twitter.com/janmeijroos

De Definitive Edition (PS4/Xbox One) van Dishonored is uit en de recensie lees je elders in dit nummer.

Leuk natuurlijk, maar Dishonored 2 kan wat mij betreft niet snel genoeg komen. Op PAX Prime in Seattle toonde Bethesda heel wat vette shit, maar de stand van Dishonored 2 stal de show. Helaas geen nieuwe info over de game(play), maar de booth was om je stealth-vingertjes bij af te likken. De foto is van Kirk Hamilton van Kotaku.



twitter.com/GKJJ

DE NIEUWE GENERATIE PUBLISHERS

Oplettende lezers (en dat zijn jullie natuurlijk allemaal) hebben het de afgelopen tijd vast wel gemerkt: de traditionele game-industrie (lees uitgevers van spelletjes op een zilveren schijfje) heeft het moeilijk.

Hardware partijen draaien geen bakken winst meer, de traditionele publishers kunnen er niet langer rücksichtslos titels uitkakken en sommige partijen trekken zich zelfs deels of helemaal terug uit deze tak van sport (Konami en Sega).

Maar de een z'n dood is ook hier iemand anders z'n brood.

En dat kon je al goed zien op afgelopen Gamescom. Er was namelijk een complete hal gevuld met kleine en middelgrote publishers die absoluut een aantal zeer leuke titels toonden. Neem bijvoorbeeld partijen als Devolver Digital en Team 17 die zich op de betere Indie-games richten, of Eurovision dat de PC-markt heeft herontdekt als speelveld.

Ik vind het een toffe ontwikkeling die een (broodnodige) frisse wind door de industrie laat waaien. De kleinere publishers moeten weer ouderwets inventief te werk gaan om te overleven; zij hebben immers geen miljoenen beschikbaar voor enorme reclamecampagnes. Ze richten zich daarom veel directer op de community zelf en zijn makkelijker benaderbaar. Ook, en dat is eigenlijk nog belangrijker, durven ze originele games uit te brengen. Want als je geen vijftig miljoen hebt voor mega werelden in knisperend HD, dan moet je het van inventiviteit hebben.

Mochten deze kleinere publishers succes hebben, dan zul je zien dat de big boys zich ook meer op dit soort werk gaan storten. Een slecht lopende goedkope game is immers minder desastreus dan een slecht lopende Triple A, en een klapper maken met een goedkopere game tikt een stuk sneller aan.

Laten we dan wel hopen dat de grote partijen weer niet old school de kleintjes allemaal opkopen, want de nieuwe diversiteit werkt verfrissend en is goed voor zowel de industrie als de gamer.

"Ik voel me hier als een kind in een snoepwinkel."



EA's newbie Jade Raymond deelt een subtiel sneertje uit richting oud-werkgever Ubisoft

DE IDEALE VREETSCHUUR

Sam werd helemaal gek toen hij hoorde over een restaurant in Parijs dat helemaal in stijl van Metal Gear Solid was omgebouwd tot aan het menu aan toe. Zo kon je er een Big Boss Burger bestellen, evenals Phantom Cocktails en Mother Base themed toetjes. En ja, ook de Hot Diamond Dogs waren in da house.

Helaas voor Sam betrof het een pop-up restaurant. Dus hij hoeft niet spoorslags de Thalys te nemen… zelfs niet in stealthmode.

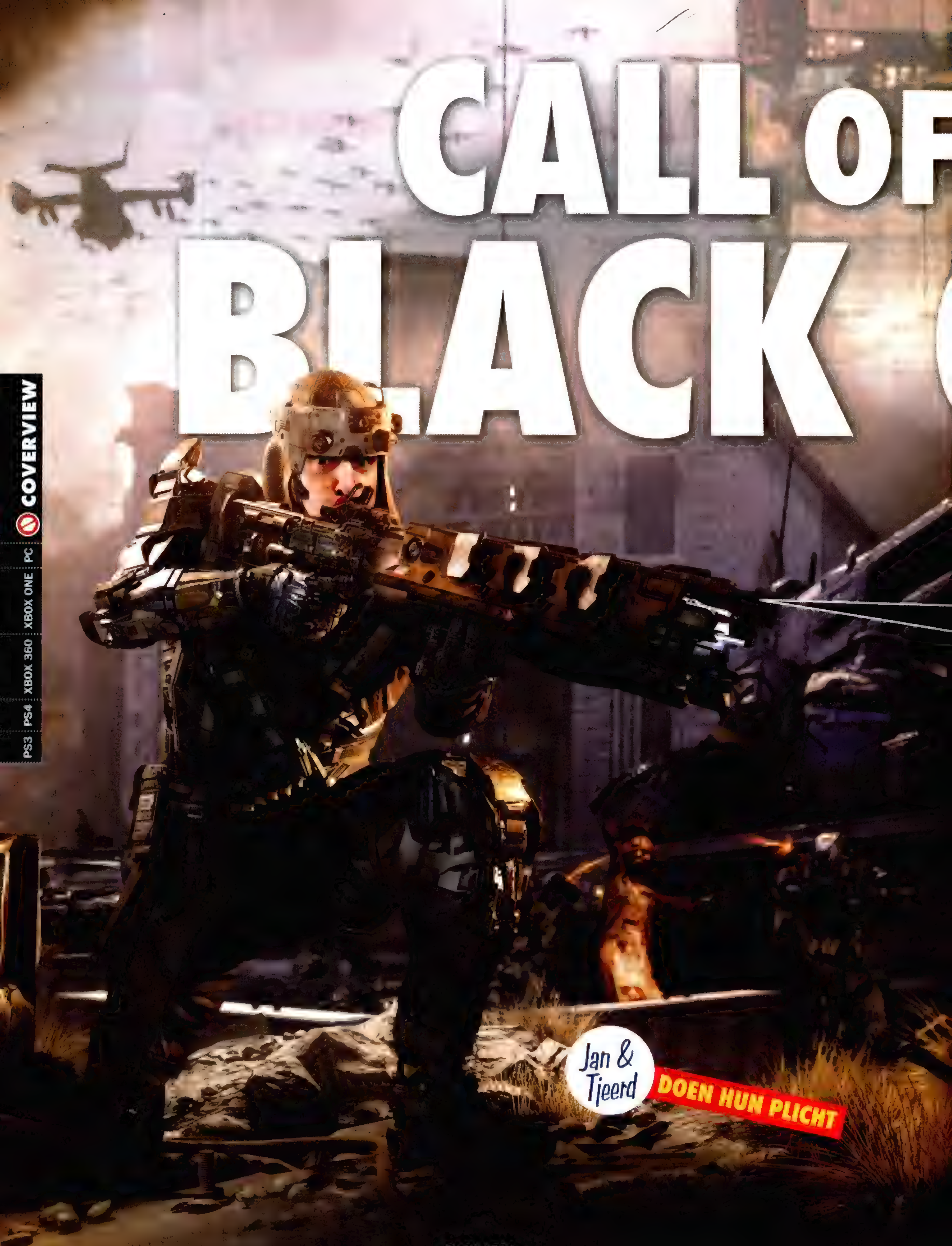




Power Spy

- … en de fervente 'doorklikkers van filmpjes en dialogen' zoals Graddus en JJ. Scheelt hen straks toch weer vijf minuten tijd.
- Dat de wereld gek is geworden weten we, en dat zielige terroristen via sociale media evenementen bedreigen, daar hebben we ook wel vaker van gehoord. Maar het WK Pokémon in Boston dreigen met een bloedbad… daar had zelfs IS nog niet aan gedacht.
- Toch hing die dreiging, die geuit werd via Facebook door de Mayhem Pokémon Crew, boven het event. De politie zocht het uit, kon weinig reëel gevaar ontdekken en er gebeurde uiteindelijk ook niks.
- Op het toernooi zelf was er onder de deelnemers nauwelijks enige spanning of vrees te bemerken.
- Maar die vertrouwden dan ook geheel op hun Pokéball.
- Ryu krijgt dankzij de alternatieve kostuums die je voor hem kunt kiezen in Street Fighter V een baard.
- Inderdaad, de eerste hipster in een beat 'm up.
- Powerspy weet in iedere geval welk character Nino straks zal kiezen.

CALL OF
BLACK



Jan & Tjeerd DOEN HUN PLICHT

DUTY
OPS III

Vorig jaar rond deze tijd hadden we nog nauwelijks met Advanced Warfare kunnen spelen en wisten we nog maar weinig van Sledgehammer's Call of Duty. Dit jaar is Treyarch weer aan de beurt om een CoD te maken en hebben we al zó uitgebreid met Black Ops III kunnen kennismaken, dat we er al veel over weten. Zoveel zelfs, dat we het de hoogste tijd vonden voor een uitgebreide vooruitblik op Call of Duty: Black Ops III. »

Tjeerd en Jan hebben na speelsessies op vroege preview events, de E3, Gamescom én natuurlijk in de Bèta al vele uren in Black Ops III zitten. De focus in deze preview ligt bij Tjeerd vooral op de multiplayer, terwijl Jan al heel wat te vertellen heeft over de (co-op) singleplayer.



Treyarch is blijkbaar vol zelfvertrouwen over hun game, dat ze iedereen al zo vroeg laten proeven van de nieuwe Black Ops, maar het is ook onderdeel van de strategie van de ontwikkelaar. Op deze manier konden ze relatief vroeg informatie en feedback verzamelen over hun game, en als het goed is, zorgt dat ervoor dat jij straks de ultieme Call of Duty in je favoriete spelmachine kunt stoppen.

"Alles voelt soepel, logisch en vooral cool."

Wij maken de tussenbalans voor je op: is Treyarch op de goede weg? Waar liggen de valkuilen en waar de kansen? Oftewel: wordt Call of Duty: Black Ops III de shit?

Best of...

Het was nou niet bepaald een verrassing dat Treyarch met Black Ops III op de proppen kwam, maar er waren een heleboel fans die toch liever een wereldoorlog game hadden gezien. Dat Treyarch dat kan, hebben ze al bewezen met World at War, maar blijkbaar waren ze nog niet klaar met Black Ops. Eigenlijk lijkt Black Ops III wel een soort van 'Best Of...' van Black Ops II en Advanced Warfare, of meer een frisse cocktail van die twee. Men neme namelijk de scifi supersoldaten met boostjumps uit Advanced Warfare, samen met het universum, plus de look & feel van Black Ops II.
Ik moet zeggen dat ik zelf ook wel toe was aan een andere setting, want we zitten nu al jaren in die toekomstsoep te roeren en die begint inmiddels een beetje koud te worden.

Flow

Wat uiteindelijk het unieke bindmiddel van de game moet zijn, is de flow van de gameplay, want de soldaten in Black Ops III kennen geen rem; het is honderd procent gaan met die turbobanaan en alleen een kogel kan je stoppen. Dus waar je je in Advanced Warfare al een supersoldaat waande, ben je in Black Ops III behalve een supersoldaat ook nog eens een actieheld, en dat voelt een stuk cooler aan.
Het idee is dat je in de game al je acties aan elkaar kunt rijgen. Of het nou een boostjump, een duik in het water, een wallrun of een kneeslide is; je kunt meteen door en je kunt de hele tijd blijven schieten. En die flow werkt, want mijn acties tijdens het spelen van de multiplayer waren verbazingwekkend vet. De radertjes van de game grijpen perfect in elkaar, en dat is een compliment voor de developer. Je hebt

weetje • weetje

Yep, er is weer een Zombie mode! In de film noir-achtige stad Morg City loop je rond met vier gasten: een gevaarlijke dame, een tovenaar, een politieagent en een bokser, allemaal gespeeld door een bekende acteur. De jaren '40 stad ziet er supersfeervol uit en is behoorlijk groot, er rijdt zelfs een trein rond!
Als extraatje heeft Treyarch dit jaar in de Zombie modus ook nog een progressie-systeem gestopt, waardoor er nog een extra laagje diepgang bijkomt.



YARASKY OVER BLACK OPS III



Jan Caspers (Yarasky) stond vorige maand nog met een Kulum in de PU. Hij is de grootste Call of Duty YouTuber van Nederland (youtube.com/yaraskygaming) en heeft vanwege zijn goede relatie met Activision ook al ontzettend veel Black Ops III kunnen spelen. Op zijn kanaal staan dan ook al uren aan gameplay.

"De laatste twee Call of Duty's (Ghosts & Advanced Warfare - red) waren natuurlijk niet de beste delen uit de reeks. Maar na tientallen uren Black Ops III te hebben gespeeld, ben ik ervan overtuigd dat dit weer een goed jaar wordt voor de serie.
Black Ops III blijft qua movement erg dicht bij Black Ops II en daarom verwacht ik ook dat veel oude spelers de game weer op zullen pakken en lang de multiplayer blijven spelen. Waarom?
1. Black Ops III speelt zoals oudere Call of Duty games (Modern Warfare 3 en Black Ops II).
2. Black Ops III is snel, er gebeuren non-stop dingen om je heen. Maar niet te veel, waardoor je alles in de gaten kan houden.
3. Black Ops III is gebalanceerd. De wapens en scorestreaks matchen goed, en ik heb nog geen overpowered dingen gezien.
4. Black Ops III heeft een goede map-indeling. Dat wil zeggen: drie standaard routes met daartussen kleine gangen van de ene naar de andere route.
5. Als je Black Ops III afsluit, wil je 'm na een half uur alweer opstarten!"

"Ik ben ervan overtuigd dat dit een goed jaar wordt voor Call of Duty."



In sommige delen van de wereld is het zo vaak oorlog dat Call of Duty daar een soort spin off is van The Sims. [MP]

bijna nooit het gevoel dat je door een glitch of bug iets niet haalt; alles voelt soepel, logisch en vooral cool.
De momenten dat ik uit die vibe werd gesleurd, waren vrijwel altijd mijn eigen schuld, omdat ik mezelf overschatte en euforische adrenaline mijn acties controleerde, waarna ik een ontnuchterend pak slaag ontving.

Maps

In totaal heb ik nu drie verschillende maps kunnen spelen en alles was van een redelijk consistent niveau.
De maps zijn allemaal gebouwd vanuit de beproefde formule van twee basissen, drie routes en een aantal sluiproutes, en dat werkt over het algemeen prima.



[SP]

Doordat je kunt boostjumpen en wallrunnen zitten er bovendien mogelijkheden in die je nog nooit in een Black Ops game hebt meegemaakt.
Er is dus goed over alles nagedacht, al vind ik dat de maps soms iets te veel lijken op een locatie die is gemaakt door gasten die een paintball bedrijf runnen. Ik ben in ieder geval benieuwd naar de maps die nog komen. »

weetje • weetje
Hoelang je kunt sliden en boosten, hangt af van je power meter. En... die kun je natuurlijk ook upgraden!

THEKING77NL OVER CONNECTIES IN DE MP



Paul Goudsmid (TheKing77nl) is mede bekend van zijn Call of Duty video's op zijn kanaal Youtube.com/TheKing-77nl. Hij is een zeer ervaren Call of Duty speler en weet dan ook precies wat de valkuilen zijn in de multiplayer. We vroegen hem naar het belang van dedicated servers.

"Hét woord dat een fanatieke online shooter gamer misschien wel het meest in de mond neemt is: 'LAG!' Het is de nachtmerrie van elke gamer, connectie problemen, slechte ping, lag spikes, noem het maar op. Daarom is het belangrijk dat er dedicated servers bestaan, en dat dat mogelijk is op console, bewezen Gears of War 3 en Battlefield 3 wel. Het probleem is misschien wel dat Call of Duty iets té populair is, want hoe meer spelers, hoe meer dedicated servers er zouden moeten zijn. Ook is er meer kans op technische problemen, die ook niet altijd even snel op te lossen zijn.
Als wij als gamers allemaal eerlijk terugkijken op de afgelopen jaren, dan zijn de connecties over het algemeen zeer goed geweest bij Call of Duty games. En dat allemaal zonder dedicated servers. Het kan dus wel!
Maar goed; of Black Ops III nou wel of geen dedicated servers krijgt, zolang ik tijdens slechte potjes heel af en toe de LAG de schuld kan geven... vind ik het prima!"

"Het probleem is misschien wel dat Call of Duty iets té populair is."



Dat ziet er toch een stukkie stoerder uit dan een mitella voor een tenniselleboog... [SP]



Het is toch idioot als je erover nadenkt: Call of Duty mag je officieel pas spelen als je 18 bent, terwijl je op je 17e gewoon het échte leger in kan... [MP]

Specialists

Voordat je denkt dat iets abstracts als 'de flow' het meest unieke is aan Black Ops III: wacht! Ik moet het ook nog met je hebben over de Specialists!

De Specialists zijn namelijk ultieme super-soldaten die zo zijn gemodificeerd dat ze

"Een overrompelende singleplayer die eindelijk weer eens lekker fris en verrassend aanvoelt."

superieur zijn aan het gewone klootjesvolk. Dat is ook precies de reden waarom ze tegen muren op kunnen lopen en zo awesome zijn. Jij krijgt in Black Ops III de kans om in de huid te kruipen van zo'n supersoldaat, die misschien nog wel het best te vergelijken is met een held in een MOBA. Iedere Specialist heeft namelijk twee speciale wapens of krachten waar je eens in de zoveel tijd gebruik van kunt maken.

Hierdoor ontstaat er een andere dynamiek in de multiplayer potjes. Dat is ten eerste omdat elke speler eens in de zoveel tijd een awesome kracht of wapen krijgt. Denk daarbij aan een arm die verandert in een minigun, of een soort sonar waardoor je door muren kunt kijken, een power slam, of een boog met ontploffende pijlen.

Ten tweede omdat spelers als Specialist vaak wat roekelozer te werk gaan; je bent immers tijdelijk awesome! Hoe zonde zou het zijn als je awesome bent, zittend in een hoekje van de map?

Het zorgt er in theorie dus voor dat er minder campers zijn in de multiplayer en inderdaad, in de potjes die ik heb gespeeld waren er weinig tentenbouwers.

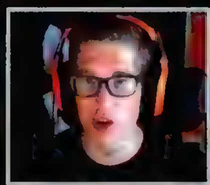
weetje • weetje

Er zitten in totaal negen Specialists in de multiplayer, maar ze zijn nog niet allemaal bekendgemaakt.

weetje • weetje

Je kunt alle wapens, killstreaks en Specialists unlocken met een zogenaamde Unlock Token, die je verdient met XP, challenges en level ups. Dat betekent niet dat je alles kunt unlocken wat je wil, want voor bepaalde dingen telt je level ook mee.

WAT VINDEN YARASKY EN THEKING77NL VAN DE SPECIALISTS?



"In het begin moet je heel erg wennen aan de Specialists, vooral omdat je er zo abrupt door kan worden afgemaakt. Dikke kans dat veel spelers de Specialists bullshit vinden omdat ze veel one shot kills maken.

De Specialists zullen echter niet supervaak gebruikt worden, omdat de slechtere spelers de Specialist maar twee keer per game in kunnen zetten en de betere spelers maximaal vijf keer. De truc is dat je tijdens het spelen van Black Ops III gewoon non-stop in je hoofd moet houden dat altijd iemand je op kan blazen met z'n pijl en boog, of zichzelf kan reviven. Als je daarop let, wordt de game een stuk makkelijker en heb je er veel minder last van als Specialists tegen je worden gebruikt."



"Met name voor de minder goede spelers zijn Specialists een leuke en praktische toevoeging aan Black Ops III. Maar als ik eerlijk ben, is voor de modale tot goede spelers deze toevoeging een ramp.

Tijdens de Bèta ben ik bijna elke match wel door een té simpele Specialist kill van een streak afgehouden, door een speler die op dat moment bijvoorbeeld 3-22 stond.

Wat mij betreft houden ze die Specialists erbij in de volledige versie, maar dan wel graag als een écht verdiende beloning. Nu krijgt elke speler, al doe je de hele match alles fout, toch twee keer per match zijn Specialists ability. En dat vind ik te veel."



Is het jou ook wel eens opgevallen dat de mensen met de domste hoofden en meest belachelijke kapsels nooit een helm dragen? [MP]



[MP]

EN DE SINGLEPLAYER DAN?



Je zou het bijna vergeten, maar er zit ook nog een singleplayer campagne in Black Ops III. En een verdomd leuke, die je ook nog eens met drie maten tegelijk kunt spelen.

Natuurlijk speel je Call of Duty voor de multiplayer, dat is traditioneel toch het kloppende hart van deze shooter. Maar vergeet niet dat er nog heel veel mensen zijn die shooters juist kopen om de singleplayer.
De singleplayer-campagne en bijbehorend (achtergrond)verhaal staat dan ook altijd aan de basis van de setting en de feel van de multiplayer. Inmiddels weten we dat Black Ops III zich afspeelt in 2065 en dat je opnieuw over behoorlijk modern wapentuig en over de top gadgets beschikt. Zo modern zelfs dat sommige zaken verdacht veel weghebben van die in Advanced Warfare, al was het maar omdat de jetpack moves wel erg veel lijken op die van de exo-suits, maar toch heeft Treyarch genoeg eigen smoel toegevoegd.

ONLINE SINGLEPLAYER?

De Black Ops soldaten zijn in deze game met elkaar gelinkt, zodat je als een soort hightech eenheid opereert. Zo kun je tijdens de battles info en data opvragen, en communicatie en intel uitwisselen. Je eenheid manifesteert zich ook letterlijk als eenheid, want de campagne van BLOPS III is volledig speelbaar in co-op. Uiteraard kun je nog steeds in je eentje spelen (dan vult de A.I. aan), en samen doorlopen is natuurlijk ook nog steeds een optie, maar de verhalende modes met drie maten online spelen, is toch wel het vetst. Lokaal co-op spelen kan ook, alleen gaat dat met z'n tweeën in splitscreen.
Het spelen met z'n drieën tegelijk in de SP modus dwong ook een ander leveldesign af. Zo had ik tijdens de missie in Egypte veel minder het idee dat ik op rails aan het spelen was. De omgeving is veel weidser opgezet en geeft je, ondanks het bekende CoD-spektakel vol explosies en een constante stroom aan tegenstanders, meer mogelijkheden om je speciale skills en het brute wapenarsenaal te gebruiken. Daarnaast kan er meer in de omgeving stuk dan ooit tevoren en kun je die omgeving ook weer als wapen inzetten.



HIGHTECH OORLOG

Je beschikt over zogenaamde cybercore vaardigheden die af en toe Deus Ex-achtig aandoen. Door muren kijken, drones hacken, robots overnemen die vervolgens hun eigen 'soort' onder vuur nemen, met een vuistslag een enorme blast veroorzaken, tegenstanders ziek maken, weakpoints spotten in de vloer en daar een sinkhole creëren (waar mechs en tanks in wegzakken)... dit is hightech oorlog, dames en heren.
Het aardige is bovendien dat je tussen de missies door in een Safe House je skills en je wapenuitrusting aan kan passen, en, mits je met drie vrienden speelt, je onderling kan afspreken wie welke uitrusting en moves pakt. Het is immers een beetje loos om alle vier dezelfde wapens en skills te pakken, nietwaar?

MEER VRIJHEID

Revolutionair wordt de singleplayer/co-op campagne van Black Ops III niet, maar je hebt binnen het gescripte spektakel wel veel meer vrijheid dan ooit.
Door de multiplayer aanpak van de verhalende modus heb je meer mogelijkheden en wapens waartussen je kunt wisselen. De levels zijn grootser opgezet, waardoor je veel minder het traditionele gangetje-gangetje gevoel krijgt. Neem daarbij de superwapens die (bedoeld of onbedoeld) leentjebuur spelen bij Deus Ex, en je hebt een overrompelende singleplayer die eindelijk weer eens lekker fris en verrassend aanvoelt, zonder op de bekende 'Call of Duty achtbaanrit sensatie' in te leveren.



VERWACHTING *JAN & TJEERD:*

Revolutionair is het allemaal natuurlijk niet, maar toch weet Treyarch onze aandacht weer te trekken met strakke, solide gameplay, frisse ideeën en een andere kijk op de 'singleplayer' campagne. Dit wordt weer gaan met die turbobanaan!

+ Gameplay als vanouds.
+ Soepel en cool.
+ Specialists.
- Wéér de nabije toekomst?

BASICS
FIRST-PERSON SHOOTER
TREYARCH / ACTIVISION
6 NOVEMBER 2015

KULUM



twitter.com/VerasFawaz

Op reis naar:
Tokyo

Speelt:
Everybody's Gone to the Rapture, LSD: Dream Emulator en The Witcher 3



Veras Fawaz

Jong geleerd en voor altijd jong gebleven. Filmmaker Veras heeft zich altijd al verbonden gevoeld met de Power Unlimited. En wij met hem, en dat niet alleen omdat ie ooit als stagiair op z'n eerste dag op de redactie in slaap was gevallen…

WIE IS DE POWERSPY?

Mijn liefde zit in film. Dat filmrolletje dat je moet ontwikkelen en honderd keer kunt uitvergroten, want analoog is altijd beter dan digitaal. Ja, ik ben een hipster.
Wat ik ook omarm, is hoe je Ed blij kan maken met een zacht gebakken zoete haring, Wouter, die met zijn voorliefde voor Terminator 2 niet objectief naar andere films kan kijken en Jurjen met zijn indrukwekkende reviews vol duizend-en-één woordspinsels.



Yes, ik ben naast een veelzijdige regisseur dus ook een groot fan van de Power Unlimited, en al vanaf 2000 trouw lid van de 'Wie is de Powerspy?' geek club. Wij vermoeden dat Jan het is, maar echt antwoord gaan wij nooit krijgen. Net als de vraag of het blad Power Unlimited voor altijd blijft bestaan. Sommigen zeggen van niet, maar wij lezers weten wel beter.

GAMES

Alles draait in de PU natuurlijk om videospelletjes, en ik kan hier een lulverhaal ophangen over hoe ik voor 't eerst in aanraking kwam met het medium in 1998 via Yoshi's Island op de SNES, maar ik heb een beter lulverhaal.
In 2014 was ik bezig met research voor een documentaire over de psychologie achter videogames en er was één onderzoek van Drs. Robert Jan Bleeker dat mij tot op de dag van vandaag nog steeds achtervolgt. Hierin werd verteld dat er vanaf de jaren vijftig door de Amerikaanse overheid wordt geïnvesteerd in 'oorlogsimulaties'. Hierin word je als soldaat getraind tot een moordmachine, zodat de 'mentale barrière' om iemand daadwerkelijk dood te knallen makkelijker wordt.
Het resultaat was opzienbarend en tegenwoordig trainen soldaten dan ook in speciale leger/videogames en zie je een Xbox-setje met Call of Duty op bijna elke militaire basis.
De vraag is dan ook; kunnen jij en ik nu makkelijker een mens vermoorden omdat wij Prestige 3 zijn in Black Ops? Waarschijnlijk niet, maar een interessante vraag is het zeker.



FIJNE VRIENDEN

Naast uitgaan in de Jimmy Woo is YouTube mijn bezigheid nummer één. Want of je nou PewDiePie ziet schreeuwen achter zijn laptop of Lexxxus The Don een chick ziet regelen… niemand kan meer om YouTube heen. Mijn roots hebben er altijd al gelegen sinds de eerste Baklap TV en daarom wil ik er ook schaamteloos geld aan verdienen.

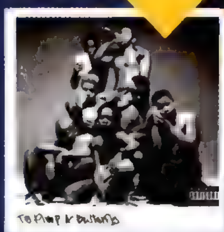


ONDER DE INDRUK VAN

Op de afgelopen E3 ben ik voor 't eerst aan de slag geweest met de Sony Morpheus. Na een intense demo waarin ik mezelf met uzi's een weg moest banen over een snelweg, was ik verkocht. Virtual Reality is levensecht en dichterbij dan ooit.

BESTE ALBUMS VAN 2015

5. *Dr. Dre - Compton*
4. *Jamie XX - In Colour*
3. *Tame Impala - Currents*
2. *Sufjan Stevens - Carrie & Lowell*
1. *Kendrick Lamar - To Pimp a Butterfly*



Met 50.000 vaste kijkers maken wij wekelijks nieuwe vrienden op mijn YouTube kanaal Fijne Vrienden. Waarom? Het voelt goed, vergelijkbaar met de eerste eindbaas van Ninja Gaiden die je na honderd keer eindelijk cleared.
Wat minder goed voelt, is de hype tegenwoordig van mensen die kijken hoe iemand anders een game speelt (sorry Yarasky). Een game is de enige vorm van entertainment die interactief is. Jij bepaalt aan de hand van een (vaak) vastgesteld pad wat jij wil doen en anders kan je net zo goed een boek lezen, stelletje baklappen!

TOEKOMST

Toch bekruipt mij een eng gevoel als ik deze droom van een Kulum loop te tikken in mijn nieuwe appartement in het bejaardenhuis. Tweeëntwintig jaar, samenwonend en angstig uitkijkend naar de gasrekening die ik niet kan betalen van mijn YouTube geld. Zoveel verantwoordelijkheden, maar het leven is exciting, net als de technologische ontwikkelingen op het gebied van videogames. Maar is Virtual Reality nou écht de toekomst? Gaat Shenmue 3 Wouter écht blij maken? En maak ik over twee jaar nog steeds Fijne Vrienden? Ik heb geen idee. Maar er zijn in ieder geval nog dagelijks miljoenen mensen die Minecraft filmpjes kijken en dat tovert een glimlach op mijn gezicht. ✖



JOTUN



De Griekse mythologie is bekender, maar de Noordse mythologie kent minstens zoveel intriges en tot de verbeelding sprekende goden en randfiguren. Dat werd Jan wel duidelijk bij het spelen van de bèta van Jotun.

Als je van gestileerde, handgetekende games houdt, dan raakt Jotun je direct in het hart. Ik was in ieder geval al na een paar minuten spelen verkocht, en als ik je zeg dat Jotun elementen uit The Banner Saga en Shadow of The Colossus herbergt, dan heb ik jou aandacht toch ook, neem ik aan?

Reusachtig

Het idee van een Viking die zich moet bewijzen aan de Goden en daarom gewapend met een flinke bijl in een tussenwereld op reuzenjacht moet, klinkt behoorlijk spectaculair. En dat is het ook. Echter, de Viking in kwestie is geen testosteron uitzwetende spierbundel, maar een roodharige dame genaamd Thora.
Deze Thora is niet gesneuveld in de strijd en mag daarom het Valhalla niet in en dus niet toetreden tot het leger van oppergod Odin. Om toch toegang te krijgen tot het hiernamaals van de beste Viking-krijgers zal ze zich moeten bewijzen aan de goden. Dat doet ze door een vreemde wereld te verkennen, raadselachtige puzzels op te lossen en reuzen te bevechten.

Grote Beer... Steelpannetje... ik vind die namen van sterrenbeelden vaak enorm vergezocht. Ik zag laatst een sterrenbeeld, en dat leek precies een eenogige kinderlokker die een handkar vol bedorven ananassen duwde, maar die bleek toch weer heel anders te heten.



Gewaagd

Thora heeft twee aanvallen: een snelle klap en een langzame, maar veel sterkere klap. Ook kan ze rollen en rennen, maar dat is het wel zo'n beetje als je de game begint.
Wie echter denkt dat Jotun een soort Scandinavische versie van God of War is, komt bedrogen uit. Je kunt weliswaar tijdens boss battles tegen allerlei reuzen regelmatig laten zien wat je waard bent, maar verder is het vooral exploratie en puzzelen wat de klok slaat. Een gewaagde keuze.
Maar goed, Thunder Lotus Games doet de dingen nu eenmaal graag anders. De keuze voor een roodharige Vikingvrouw ligt ook niet voor de hand en pakt eveneens goed uit. Je hebt direct meer sympathie voor Thora, juist omdat ze géén dertien in een dozijn bordkartonnen held is.
Overigens leent de game wel degelijk elementen uit het ac-

KICKSTART MY HEART

Jotun is een kickstarter project van de kleine onafhankelijke studio Thunder Lotus Games dat uit een handjevol spellenmakers bestaat. De kickstarter haalde binnen een week 64.000 dollar op, genoeg om met deze indie game te beginnen.
Thunder Lotus Games is gevestigd in Montreal en opgericht door Will Dubé, die in 2014 de studio samen met een paar vrienden oprichtte. Hun eerste proeve van bekwaamheid lijkt direct een schot in de roos.











Wist je dat kleine mensen heel veel poep en pies grappen maken? Dat komt omdat hun hersens veel dichter bij hun reet zitten.

"DE ACTIE, DE EXPLORATIE EN HET PUZZELEN LIJKEN PERFECT IN BALANS TE ZIJN."

tie-genre (je kunt je krachten en health gedurende het spel upgraden) maar de nadruk ligt niet op de actie. Of beter gezegd: de actie, de exploratie en het puzzelen lijken perfect in balans te zijn.

Smaakmakers

Grootste troefkaart van deze unieke game is de handgetekende, grafische stijl. Als je The Banner Saga te gek vond qua looks, dan zit je bij Jotun helemaal goed. De graphics ogen sympathiek en sfeervol, en met name de standbeelden, de bouwwerken en de reuzen vormen de smaakmakers van deze game. Regelmatig stopte ik met rennen en genoot ik van weer zo'n fraai staaltje design. Ik wilde gewoon af en toe pauzeren en denkbeeldig op een print-knop drukken om de redactie vol te hangen met fraaie platen van de vergezichten die Jotun biedt. De werelden zijn bovendien zeer verschillend, waarbij kleur, licht en vormgeving steeds weer verrast. Een indrukwekkende prestatie, zeker als je weet dat er maar een klein team achter het spel zit.

Die afwisseling in de werelden is niet alleen leuk om naar te kijken; de werelden vormen ook letterlijk de puzzels. In de ene wereld roetsj je als een Scandinavische voorvader van Tony Hawk langs enorme boomwortels en tracht je de juiste route te vinden, een ander keer probeer je in het donker je positie te bepalen en weer verderop worstel je met wind en ijs dat je in je bewegingen belemmert. Ik hou ervan wanneer een mooi speldecor er niet alleen voor de sier is, maar ook invloed heeft op de gameplay. Jotun doet precies dat.

weetje - weetje

Jötun komt van het Oudnoords Jötnar/ Jöten of Jøtnar/ Jøten en verwijst in de Noordse mythologie naar reuzen met geweldige kracht. Het gaat soms om mensachtige en soms om beestachtige wezens. Er zijn domme varianten maar ook hele slimme. Vaak hebben ze ruzie met de goden - ze zijn vaak even sterk als hen - en vandaar dat je in Jotun ook menig reus klop moet geven, aangezien je je tegenover de goden dient te bewijzen.

Magisch

Toch is het niet enkel ambrozijn en godennectar wat de klok slaat. Zo kan ik me voorstellen dat sommige spelers Jotun een tikkie saai zullen gaan vinden. Als je een Viking bent, wil je toch juist met je bijl alles en iedereen tot moes rammen? Ik snap die gedachte, maar zo'n game is dit nu eenmaal niet. Een enkele keer word je nog wel getrakteerd op een soort van mini-veldslag, maar dat zijn echt uitzonderingen. Tussen de gevechten met de reuzen door, is het vooral de dromerige, verwonderende, magische wereld waarin je je moet laten onderdompelen. Dat die soms wat leeg aandoet, doet niets af aan de sfeer, maar verwacht dus geen adrenaline pompende actie.



Een standbeeld de mond snoeren, da's apart. En in een volgend level wordt zeker een hoer ontmaagd...



SHADOW WARRIOR 2

Een game over Japanse cultuur, vanuit een Amerikaans perspectief, ontwikkeld door Polen? Toch was de Shadow Warrior reboot van twee jaar geleden volgens Samuel best okay. Over het vervolg is ie echter nog veel enthousiaster.





Nou, die gast houdt van half werk.



De kop is eraf zullen we maar zeggen.

Toen Shadow Warrior twee jaar geleden onverwacht uitkwam, maakte dat maar weinig indruk op de gemiddelde gamer. Begrijp me niet verkeerd; het was een leuke shooter, hoor! Mede omdat de nadruk zo duidelijk gelegd werd op wat meer hersenloze, old school gunplay. Het was echt zo'n game die moderne conventies grotendeels durfde te negeren, een beetje à la Painkiller en Serious Sam. Helaas kwam Shadow Warrior uit in een periode dat iedereen het gevoel begonnen te krijgen dat het gros van de 'nieuwe' games alleen nog maar uit remakes, reboots, HD-rereleases en Game of the Year Editions bestond. En dat smoorde de hype rondom Shadow Warrior in de kiem. Het spel was namelijk een reboot van een game uit 1997, die op zijn beurt weer een kloon was van het toentertijd immens populaire Duke Nukem 3D. Tja.

Te ambitieus?

Hoe goed de game dus ook zou zijn (en dat was ie achteraf zeker), mensen zouden 'm bij voorbaat al bestempelen en achteraf herinneren als 'die zoveelste reboot'. Spijtig.
Het goede nieuws is echter dat ontwikkelaar Flying Wild Hog met deze kennis in het achterhoofd alles op alles heeft gezet om Shadow Warrior 2 een compleet eigen smoel te geven. Shadow Warrior 2 moet meer worden dan slechts een betere game dan z'n voorganger; het moet de game worden die Shadow Warrior als een krachtige, opzichzelfstaande FPS-franchise neerzet en moet kunnen concurreren met grotere, AAA-producties. Dat lijkt misschien veel te ambitieus voor deze relatief kleine, Poolse studio, maar de build die ik gezien heb, legde iedere aanwezige journalist het zwijgen op. Inclusief ondergetekende.
Toegegeven, het verhaal lijkt weinig bijzonder te worden (de Shadow Realm, oftewel de hel, is gefuseerd met Japan, en het is aan Lo Wang om demonen te doden als bovennatuurlijke premiejager), maar 't lijkt wel de perfecte motivatie te gaan vormen voor uiterst bevredigende gameplay. (En even terzijde: het verhaal van deel één ging op een gegeven moment over een serieuze, incestueuze relatie tussen twee Japanse demonen, dus, eh, het plot van dit deel kan nog alle kanten op.)

> "SHADOW WARRIOR 2 ZOU WEL EENS EEN DOOM-KILLER KUNNEN ZIJN."



Op de schop

Het grootste kritiekpunt ten aanzien van de vorige game was hoe lineair alles was. De levels waren mooi, en af en toe best ruim en doolhofachtig, maar leidden je uiteindelijk wel altijd van A naar B, met tussendoor wat gevechten tegen groepen demonen of gigantische golems.
Dit is compleet op de schop gegaan in Shadow Warrior 2, waarin met een hubwereld en een missiestructuur wordt gewerkt. Om een lang verhaal kort te maken, zal dit vervolg dus niet bestaan uit een serie lineaire levels, maar uit één immense, vrij te verkennen, open wereld waarin de speler zelf mag bepalen hoe, waar en wanneer missies uitgevoerd zullen worden.
En dat niet alleen, want met uitzondering van enkele missies die cruciaal zijn voor de vordering van het plot, zullen de meeste opdrachten uit meerdere willekeurige onderdelen bestaan. Elementen zoals vijandplaatsing, gebouwen en zelfs het weer zullen elke keer dat je een bepaalde missie speelt anders door de wereld worden opgebouwd, waardoor geen enkele speelervaring hetzelfde zal zijn.

Vloeiend

Daarnaast kan de game coöperatief gespeeld worden met in totaal vier spelers (waarbij



ieder z'n eigen versie van de Japans-Amerikaanse Lo Wang bestuurt), iets wat de Poolse ontwikkelaars duidelijk benadrukten tijdens mijn bezoek. "De speelwereld van Shadow Warrior 2 is zo groot en ingenieus ontworpen, dat er niets leuker is dan met vier man proberen dezelfde doelen te vervullen, maar op compleet verschillende manieren", aldus Pawel Ksiazek, leveldesigner bij Flying Wild Hog. Zo liet hij zien hoe hij over een brug rende, zichzelf onzichtbaar maakte, langs demonen in een steegje glipte en vervolgens een berg beklom, terwijl een andere speler op de huizen ernaast van dak naar dak sprong om van bovenaf assistentie te verlenen. En dat is waar ik zelf enthousiast begon te worden, want het platformen in Shadow Warrior 2 zag er dusdanig goed en vloeiend uit dat ik nauwelijks kon geloven dat het allemaal in first-person was. Dankzij de bovennatuurlijke ninjakrachten kun je double-jumps en air-dashes uitvoeren die je in luttele seconden van de stoeptegels naar de dakpannen brengen, en dat allemaal zó vloeiend dat een ontwikkelaar als Techland er een moord voor zou doen. Nee, Dying Light is hier niks bij.

Perfecte sfeer

Ondanks dat Shadow Warrior 2 uiteraard nog steeds draait om guns en katana's, wilde ik alleen al de controller grijpen om door dat prachtige Japanse dorp te kunnen manoeuvreren. De plotselinge regen en bliksem zorgde voor een perfecte ninjasfeer, vooral in combinatie met de schoorsteenrook die uit de pittoreske huisjes dwarrelde en de roze kersenbloesemblaadjes die op de daken lagen.

Het was een prachtig, kleurrijk spektakel dat geen seconde cartoony aanvoelde, en op lekkere, lompe wijze verstoord werd door de grote, samurai-achtige demonen die de speler besprongen.

We kregen meteen een selectie te zien van de, jawel, zeventig wapens die de game zal bevatten, al werd daar meteen bij verteld dat dit cijfer voornamelijk te danken is aan het feit dat veel wapens drie varianten hebben: een realistische, een futuristische en een demonische. Zo schoot het demonische machinegeweer paarse stukjes duivelsbot, en herladen gebeurde door de schedel onderaan het wapen te verwisselen. Geen idee wat dat wapen precies z'n bestaansrecht gaf ten opzichte van de gewone uzi's, maar het zag er in ieder geval lekker metal uit.



De grootste uitdaging voor Lo Wang is om te blijven schieten als ie enorme jeuk aan z'n ballen krijgt.

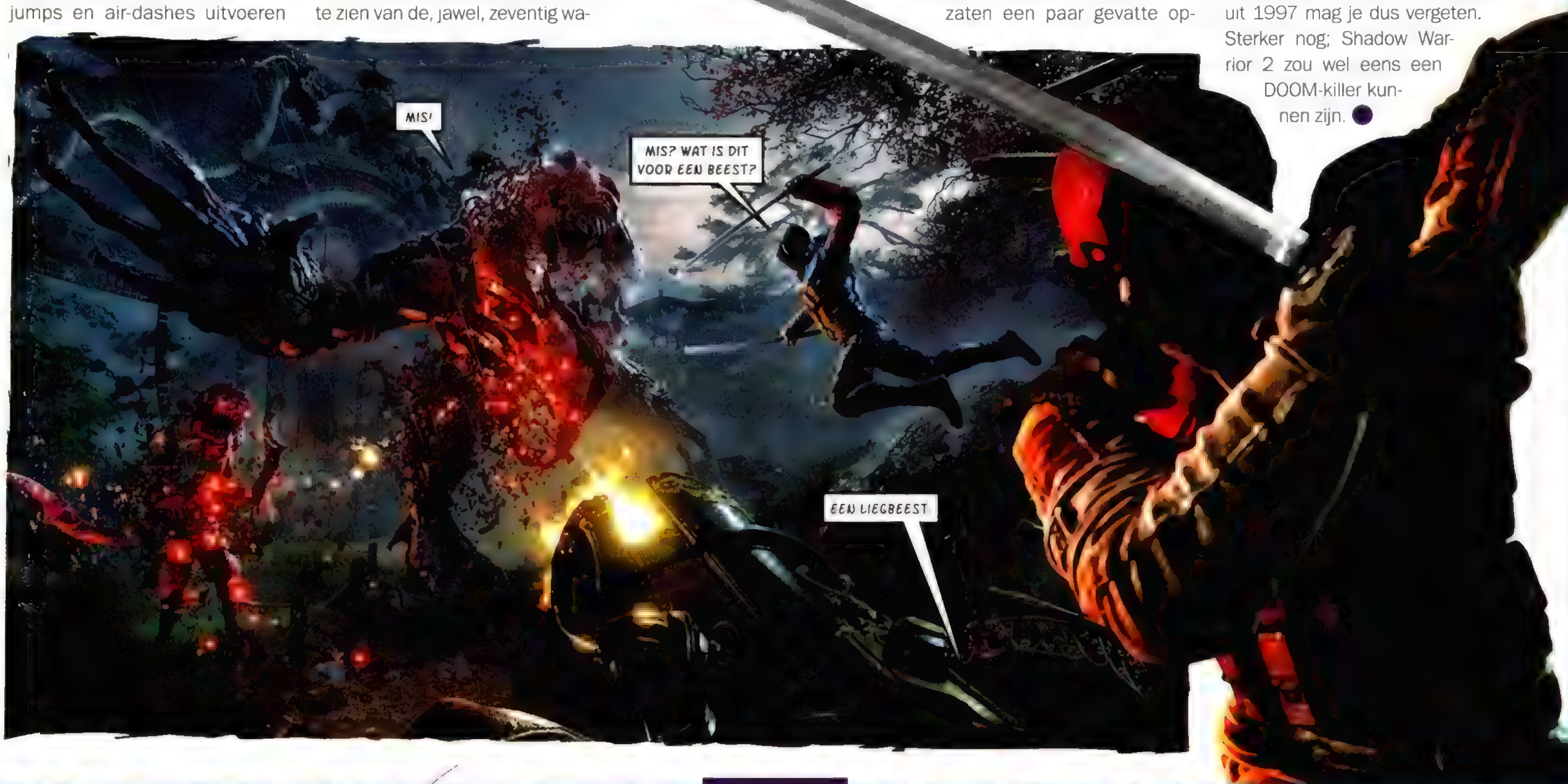
Vunzigheid

Wat minder enthousiast was ik over het feit dat er cijfertjes te zien waren elke keer dat de vijand door een kogel, lemmet of explosief werd geraakt. Ondanks dat het ongetwijfeld handig zal zijn om op RPG-achtige wijze te zien welk wapen hoeveel schade doet, vond ik dat het nogal brak met de illusie die de verder zo zorgvuldig gecreëerde wereld wist te bewerkstelligen.

Hetzelfde gold voor hoofdpersoon Lo Wang, die bij elke brute kill of het oppakken van een nieuw voorwerp zijn zoveelste kreet, woordgrap of popcultuurreferentie moest spuien. Er zaten een paar gevatte opmerkingen tussen, maar zonder een secundair personage als Hoji (uit de eerste game) om die vunzigheid context te geven, kunnen Wang z'n Deadpool-achtige neigingen redelijk snel irritant worden.

Een échte ninja

Maar, toegegeven, een verzuurde kniesoor die daar op let, want waar Shadow Warrior in 2013 slechts een grappige shooter was met best leuke gameplay, zal Shadow Warrior 2 in 2016 zeer waarschijnlijk een game zijn die je écht een ninja zal laten voelen. In first-person. En niet alleen omdat je als een dwaas mag hakken met een Japans zwaard of omdat er gebouwtjes inzitten die eruit zien als 't Chinese restaurant bij jou om de hoek. Nee, omdat het je de vuurkracht, magie én bewegingsvrijheid zal geven die je associeert met zulke iconische, Japanse krijgers. De reboot uit 2013 en 't origineel uit 1997 mag je dus vergeten. Sterker nog; Shadow Warrior 2 zou wel eens een DOOM-killer kunnen zijn.



TRANSFORMERS DEVASTATION



Jurjen is nooit een groot liefhebber van Transformers geweest, dus was het met lauwe verwachtingen dat hij aan de demo van Devastation begon. Maar inmiddels lijkt hij toch behoorlijk, eh, getransformeerd...



Toen de Transformers arriveerden op de Nederlandse buis (tv's hadden toen nog van die bolle beeldbuizen en wogen minstens driehonderd kilo) was ik veertien en ik wist niet wat ik zag. Ik bedoel, ik had niks met auto's, maar natuurlijk WEL als die auto's in robots konden veranderen. Dat was nog eens wat anders dan Dr. Snuggles! En dan lag er in de Bart Smit (jaaa, die bestond toen al) opeens ook nog eens Transformers speelgoed dat werkelijk kon transformeren!
De serie was vet, het speelgoed was vet, ik begon in die tijd ook al aardig vet te worden en deed dikke klodders gele gel in mijn kuif om daar de aandacht van af te leiden... de jaren tachtig waren gewoon een vette tijd.

Geen fan

Begrijp me niet verkeerd, die kuif stelde weinig voor en ik ben nooit een échte Transformers fan geweest. Ik bedoel, ik vond ze wel okay, maar ze waren voor mij nooit zo heilig als bijvoorbeeld Star Wars, Lord of the Rings, Spider-Man en Super Mario dat waren, zijn en eeuwig zullen blijven.
Waarschijnlijk had ik gewoon de verkeerde leeftijd toen de 'robots-in-vermomming' op de Nederlandse buis arriveerden. Als je een jaar of vijftien bent, koop je liever videogames en potten gel dan peperduur Transformers speelgoed. Al had ik wel Optimus Prime en drie Insecticons waarvan ik de namen ben vergeten.
Hoe dan ook, het was zonder fanboyism en hoge verwachtingen dat ik tijdens Gamescom 2015 aan de demo van Transformers Devastation begon. Dat de adrenaline na zo'n vijf minuten speeltijd toch wel door mijn aderen begon te gieren, had dan ook weinig te maken met de Transformers zelf, maar des te meer met ontwikkelaar Platinum. Want dáár ben ik namelijk wél fan van. En Transformers Devastation is dus écht Platinum-materiaal, zowel qua hoogwaardige graphics als qua over the top, razendsnelle, superstrak controleerbare knokpartijen.

Bayonetta

Als je wil begrijpen hoe Transformers Devastation ongeveer speelt, moet je gewoon aan Bayonetta denken.
Dat je kunt aanvallen met harde en zachte aanvallen, zowel vanaf de grond als in de lucht, is natuurlijk vrij standaard voor een third-person beat 'em up. Dat je daarbij ook nog eens kunt schieten en je personage de lucht in kan slaan om hem als een voetbal 'hoog te houden' komt ook vaker voor. Maar 'helemaal Platinum' is de mogelijkheid een vijandelijke aanval op het laatste moment te ontwijken, waardoor je omgeving vertraagt en je extra harde klappen kunt uitdelen (denk Witch Time). Of wat dacht je van de mogelijkheid om tijdens die slagenregens te transformeren (eigenlijk is Bayonetta ook gewoon een Transformer, realiseer ik me nu pas) en aldus je combo's nog wat extra impact te geven? Of het feit dat de gevechten volstrekt onnavolgbaar en hopeloos chaotisch ogen tot-

weetje • weetje

Devastation krijgt vijf verschillende moeilijkheidsniveaus, en je kunt aan de slag met vijf verschillende Transformers: Optimus Prime, Bumblebee, Sideswipe, Wheeljack en Grimlock.



Ik had vroeger een Transformer met een alpinopet en een stokbrood onder z'n arm. Dat was een Fransformer.

dat je de game zelf onder de knoppen neemt en potverdikkeme een sereen gevoel van controle ervaart?
De hele structuur van het spel ligt trouwens ook in lijn met de Bayonetta-ervaring.

Meer dan dat

Toen ik tijdens de E3 de eerste beelden van Devastation zag, dacht ik aanvankelijk dat het een soort arena-knokspel was, maar het is dus veel meer dan dat.
Tijden de demo moest ik mij met Optimus Prime een lineaire weg banen door een stad, loot verzamelen, een beetje puzzelen om voorbij barricades te komen, platformachtig springen op flatgebouwen en 'laserstralen ontwijkend' door straten racen. En natuurlijk eindigde zo'n straat steevast in een gesloten arena waarin ik wat vijanden moest verslaan, waarna het gebied zich opende om mij doorgang te gunnen en een beoordeling van mijn prestatie in beeld verscheen.
Dat die gevechten goed voelen had ik al verteld, maar dat geldt ook voor het racen en jumpen; alles voelt gewoon lekker strak, soepel, vlot en spot-on, met het juiste gewicht. Vage termen? Nou ja, denk dan maar gewoon aan Bayonetta.

weetje • weetje

Om de stukken tussen de gevechten door een beetje interessant te houden, krijgt Devastation een randomized loot system met zeldzame en minder zeldzame upgrades en wapens (zoals machinegeweren, vlammenwerpers en raketwerpers) voor je robots.


Als ik Jurjen goed begrijp, vindt hij die Bay-films maar B-films.

En zoals je op basis van de screens op deze pagina's wellicht al had geconcludeerd: het ziet er allemaal ook nog eens geweldig uit.

Cool en logisch

Zoals je ziet, heeft Platinum qua graphics de 'realistische' stijl van de recente films van Michael Bay links laten liggen om in plaats daarvan terug te grijpen op de stijl van de tekenfilms waar de franchise in 1984 mee begon. Een geweldige keuze, wat mij betreft, omdat ik in elk geval géén fan ben van de Transformers films die Bay maakte, en de heldere tekenfilmlook met z'n felle kleuren, vette 'jaren tachtig'-gevoel, toegevoegde schaduwen en speciale effecten gewoon hoogst aangenaam van het scherm knalt.
Het idee van robots die in auto's, vliegtuigen en pistolen veranderen is vrij absurd, maar in Devastation oogt alles cool en logisch; dít is gewoon hoe Transformers moeten zijn, bewegen, klinken, transformeren en voelen.

> **"Dít is gewoon hoe Transformers moeten zijn, bewegen, klinken, transformeren en voelen."**

Director Kenji Saito vertelde me in Keulen dat hij en zijn team grote fans zijn van de serie, maar dat had hij niet eens hoeven zeggen, want dat is voelbaar en zichtbaar in alles wat Devastation is en uitstraalt.
Eigenlijk schaamde ik me wel een beetje toen hij me nog wat over Wheeljack vertelde en ik niet eens precies wist wie dat was. Die Saito is ook gewoon zo'n coole gast. Het liefst was ik net als hij een grote Transformers fan geweest.
Maar geloof me; je hoeft helemaal geen fan van Transformers te zijn om straks van Devastation te genieten. Waarschijnlijk zou Platinum zelfs van de Dr. Snuggles franchise een coole hack and slasher kunnen maken.

Diepgang

Toen ik voor het schrijven van deze review nog wat dingen wilde checken (die Insecticons heten dus Shrapnel, Bombshell en Kickback) verdween ik al Googelend steeds dieper in het universum van de Transformers, dat een diepgang bleek te hebben die ik eigenlijk niet achter het speelgoed en die maffe Bay-films had verwacht. Ik heb inmiddels zelfs een paar comics gedownload die me wel de moeite waard leken.
Wie weet word ik door de komst van Transformers Devastation eindelijk een échte Transformers fan, want die shit is gewoon vet. ★




Als je de game op PC speelt met je toetsenbord, moet je op dit moment op F16 drukken.



VERWACHTING *JURJEN:*
Liefhebbers van third-person hack and slashers als Bayonetta en Metal Gear Rising: Revengeance moeten deze game zeker in de gaten houden, zelfs als je helemaal niets met Transformers hebt. Dat krijg je vanzelf als je Devastation speelt.

- \+ Heerlijke, Bayonetta-stijl gameplay.
- \+ Genoeg te beleven tussen de brute beukpartijen door.
- \+ Alles ademt liefde voor de franchise.
- \- Misschien iets te veel 'Bayonetta met een Transformers vernisje'.

HACK AND SLASH
PLATINUMGAMES / ACTIVISION
6 OKTOBER 2015



MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.

Twee hoofden zijn beter dan één. En volgens die logica zijn drie hoofden weer beter dan twee, zelfs als één van die hoofden van flinterdun papier gemaakt blijkt te zijn. Samuel ging eens kijken of die logica klopt.



De Mario-RPG's behoren tot de beste van het genre. Dat meen ik. Het zijn JRPG's, maar exclusief alle irritante elementen (eentonige gameplay en inwisselbare animepersonages) en inclusief alles wat westerse RPG's tof maakt (scherpe dialogen en actievolle gameplay). De Mario RPG's zijn zo goed dat Nintendo er twee series uit heeft weten te persen: de subversieve Paper Mario-reeks en de minstens zo satirische Mario & Luigi-games.
De verschillen tussen de twee zijn voornamelijk esthetisch: in Paper Mario komen veel van de grapjes en gameplay-gimmicks voort uit het feit dat Mario volledig plat is terwijl Mario & Luigi het voornamelijk moet hebben van de ietwat klungelige samenwerking tussen de twee loodgieters.
Inhoudelijk zijn de twee series bijna identiek, van de zelfspot tot de verslavende gameplay, die zowel turn-based als realtime is. Ja, je valt om beurten aan, maar door in realtime te blijven opletten kun je aanvallen extra hard laten aankomen of schade aan jezelf juist weten te voorkomen. Dit zijn Japanse RPG's waarbij de combat wellicht het tofste is van de hele game, en dat is extreem zeldzaam.



Crossover

Dat de series zo identiek wegspelen roept echter wel de nodige vragen op. Of beter gezegd: het is raar dat de twee series nooit eerder elkaars wegen hebben gekruist.
Paper Jam Bros. is in ieder geval de eerste crossover tussen de twee, al was het na een uur spelen al duidelijk duidelijk dat de game niet mikt op een subtiele, gebalanceerde benadering van de twee reeksen. Nee, dit is overduidelijk gewoon de vijfde Mario & Luigi-game - met hier en daar een vleugje Paper Mario om het allemaal wat interessanter te maken.
In een van de segmenten die ik speelde waren de loodgieters op zoek naar papieren Toads, waarvan er eentje verborgen zat achter een stel stenen. De truc hierbij is dat Paper Mario als enige dun genoeg is om door een kier in de stenen te gaan. Maar los van dit soort momenten ligt de nadruk vooral op de 'echte' Mario en z'n broertje. Het is pas bij de combat dat de toegevoegde platte Mario weer tot z'n recht komt.

> **"Grappig, uitdagend en verslavend, precies waar ik qua gameplay op hoopte."**

Gekkigheid

Wie zich de tweede Mario & Luigi-game, Partners in Time, kan herinneren, weet dat de gameplay daarin verdeeld was over vier personages (Mario, Luigi en hun twee babyversies) met voor ieder personage een eigen knop, wat voor nét iets te veel chaos zorgde. In Paper Jam Bros. zijn er 'maar' drie (Mario op A, Luigi op B en Paper Mario op Y) en dat werkt een stuk beter en overzichtelijker.
Zo is de tofste nieuwe toevoeging aan het vechtsysteem de Trio Attack, waarbij je de drie hoofdrolspelers samen laat aanvallen. In een baasgevecht tegen Petey Piranha was het bijvoorbeeld de bedoeling dat de drie loodgieters herhaaldelijk een tennisbal tegen Petey aansloegen, waarbij ik goed moest opletten naar wie de bal toe stuiterde. Grappig, uitdagend en verslavend, precies waar ik qua gameplay op hoopte.
Rest nog wel de vraag of het verhaal (en de bijbehorende humor) van een net zo hoog niveau zijn. De laatste delen in de twee RPG-reeksen (Sticker Star en Dream Team Bros.) waren wat dat betreft ietwat teleurstellend. Maar de E3-build die ik van Paper Jam Bros. speelde suggereert dat deze crossover voor precies de gekkigheid zorgt die de Mario-RPG's de afgelopen jaren misten. ★



weetje • weetje

Niet alleen Mario ontmoet zijn platte tegenhanger in deze game; ook Bowser en andere bekende figuren uit de Mario-serie worden geconfronteerd met hun papieren, tweedimensionale equivalenten.



VERWACHTING SAMUEL:
Dit is eigenlijk gewoon de nieuwe Mario & Luigi, maar dan met Paper Mario erbij voor een iets dieper vechtsysteem en meer gekkigheid. En aangezien combat en gekkigheid belangrijke ingrediënten zijn in beide series, is dit goed nieuws.

- + Trio Attacks.
- + Heerlijke zelfspot.
- + Perfect werkende combinatie platforming en JRPG.
- − Wat meer nadruk op Paper Mario graag!

ACTIE-RPG
ALPHADREAM
2016

MASTER OF ORION



Er zijn games die niemand een hol interesseert. De reboot van Master of Orion is er zo een. Toch hoopt Jan met deze preview jullie belangstelling voor deze aankomende scifi strategygame te wekken.



Master of Orion. Wie is er niet groot mee geworden? Nou, veel gamers van onder de vijfendertig vermoedelijk niet, want het origineel stamt alweer uit 1993. Destijds was Master of Orion (MoO) best wel een dingetje. Twee jaar daarvoor was er namelijk een spelletje uitgekomen genaamd Civilization, en dat katapulteerde het turn-based strategygenre in een klap de stratosfeer in.

Master of Orion deed deels wat Civilization deed, alleen dan in de ruimte, en werd daarmee een van de grondleggers van de 4X strategygame. Laat me dat uitleggen...

Oorlog of diplomatie?

Die vier X-en staan voor eXplore, eXpand, eXploit en eXterminate. Vrij vertaald 'de wereld verkennen, je rijk uitbreiden, de wereld om je heen militair en economisch uitbaten en uiteindelijk je vijanden uitroeien'. Dat klinkt heftiger dan het is, want MoO is een game vol menuutjes, techtrees (met vele tientallen te onderzoeken technieken) schema's en balkjes. Verwacht dus geen epische gevechten zoals bij Total War, maar meer schematische voorstellingen daarvan, zoals gangbaar is in dit genre.

De game kent diverse rassen, zowel dierlijk als menselijk, met stuk voor stuk hun eigen oorlogsschepen en technieken. Die onderlinge verschillen maken het spelen met de diverse rassen telkens weer een totaal andere beleving.

Daarnaast zijn er altijd meerdere wegen die naar Rome leiden. Zo kun je oorlogszuchtig te werk gaan, maar de weg van de diplomatie of een focus op economie zijn ook manieren om als eindoverwinnaar uit de bus te komen. Er is zelfs een mogelijkheid om gevechten helemaal te automatiseren, maar dan ben je wat mij betreft een beetje een 'quasi-Master'.

> **"Fijn dat Wargaming deze klassieker niet krampachtig vertimmert tot een geforceerde gratis game met microtransacties."**

FAN VICTOR

Victor Kislyi, oprichter en CEO van Wargaming, is naast een slimme zakenman ook een gepassioneerd gamer. Dus toen hij hoorde dat Atari bezig was met een reboot van MoO kwam hij direct in actie. Hij nam het ontwikkelteam over en Wargaming bezit nu de rechten. Kislyi zelf is een groot fan van Master of Orion, en je zou dus kunnen spreken van een persoonlijk pet project.





Traditioneel

Deze versie van Master of Orion lijkt een combinatie te worden van een remake en een reboot, maar markeert tegelijkertijd een opvallende stap van developer Wargaming. Deze Wit-Russische ontwikkelaar is groot geworden met haar free-to-play World of... spellen, maar brengt Master of Orion op traditionele wijze aan de man. MoO zal namelijk gewoon te koop zijn via Steam. Het doet me goed dat Wargaming deze klassieker ook in dat opzicht in z'n waarde laat en niet krampachtig vertimmert tot een geforceerde gratis game met microtransacties. ★

weetje • weetje

Vijf ontwikkelaars van het originele Master of Orion zijn aan boord voor de ontwikkeling van deze game. Dat komt wel goed dus.



VERWACHTING ***JAN:***

Master of Orion wordt een niche-game maar wel een met het hart op de juiste plaats. Het wordt sowieso een titel waar liefhebbers van sciencefiction en Civilization van uit hun sterretje zullen gaan.

- \+ Geen free-to-play.
- \+ Deel van oorspronkelijke makers aan boord.
- \+ Old school in een modern jasje.
- \- Nog weinig van getoond.

4X TURN-BASED STRATEGY
NGD STUDIOS / WARGAMING
N.N.B.


PU.NL
GAMING. LOL. MEER.
24/7 HET LAATSTE NIEUWS, ELKE OCHTEND EEN NIEUWE N8W8
FUCKING VEEL FEATURES, REVIEWS EN ANDERE TOFFE SHIT DIE JE WIL WETEN
MUCHO VIDEO'S (YO!POST!, DE HARDWAREHOEK, BLADEREN MET ED)
PERSOONLIJKE BLOGS VAN DE REDACTEUREN
DE DIKSTE GIVEAWAYS
MINSTENS 3 LIVESTREAMS PER WEEK
DE GEZELLIGSTE COMMUNITY VAN NEDERLAND
Meld je aan voor de PU Nieuwsbrief en ontvang elke zondag nog eens een dikke dosis aan info, prijsvragen en andere ongein.
BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:
YouTube
YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV
FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED
TWITTER.COM/POWERUNLIMITED

VANAF NU WORDT HET…

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR:

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



TJEERD

Je hoeft 't natuurlijk niet te geloven, maar bij de PU wordt best hard gewerkt. Da's helemaal niet erg, want we hebben allemaal een toffe baan, maar soms heb je van die weken dat je niet meer weet waar je kop of je kont zit.

Deze maand was Tjeerd aan de beurt. Zo moest hij voor opnames en een verslag in de PU naar de IFA in Berlijn, bedacht hij de filmpjes van Mad Ed, kocht hij een levende kip, organiseerde hij de bbq voor onze twitch-abo's (had niks met die kip te maken) en schreef ie ook nog eens de coverview. En dat dus allemaal buiten z'n normale werkzaamheden om!

Mazzel dat z'n vriendin een paar weken in Spanje was; had ie 's avonds toch nog effe tijd om de nieuwe Metal Gear te spelen… voordat ie met de controller in z'n hand in slaap viel.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"HET VROLIJKST WORD IK VAN DE CUTSCENES. DIE ZIJN MOOIER GEWORDEN DAN JANS MOEDER, MET BETERE GEZICHTSUITDRUKKINGEN WAARDOOR EMOTIES VEEL BETER OVERKOMEN."



054 Beledigt Wouter nu de moeder van Jan? Of juist niet?

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"ALS KLEIN JOCHIE WAS IK DOL OP DRIE DINGEN: PLAYMOBILE, MIJN PIEKPIJP (BIJ VOORKEUR AL FLINK GEVULD MET ZILVEREN GULDENS) EN VERSTOPPERTJE SPELEN."



065 Een piekpijp? Jan denkt vermoedelijk dat de gemiddelde leeftijd van de PU-lezer 40+ is…

SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT



REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

GALAK-Z

BEYOND EYES

LBX: LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

FINGERED

3D GUNSTAR HEROES

SWORD ART ONLINE: HOLLOW FRAGMENTS

THE FLOCK

PRUNE

EVERYBODY'S GONE TO THE RAPTURE

DISHONORED: DEFINITIVE EDITION

DRAGON AGE: INQUISITION - THE DESCENT

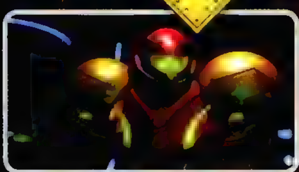
POWER ARMOR



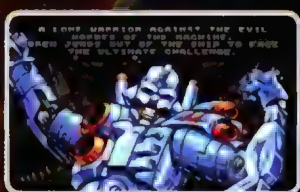
VAN EEN HYDRAULISCH AANGEDREVEN HARNAS TOT EEN COMBI VAN COMPUTER-TECHNOLOGIE, WAPENTUIG EN ROBOTICA

'Kleren maken de man' is een bekend spreekwoord, maar de power armor maakt de soldaat. Hoe tof is het om rond te kunnen lopen in zo'n stoere, futuristische en praktisch onverwoestbare power armor... al vragen we ons dan wel altijd af wat je moet doen als je plotseling ontzéttend moet schijten.

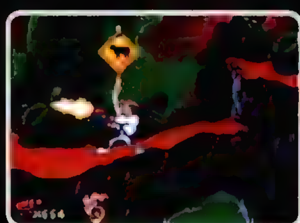
VAN METROID TOT HALO 5: GUARDIANS



Chozo Power Suit
(Metroid, 1986)
Een van gamings eerste power armors was meteen ook de meest iconische én onvergetelijke, mede omdat er - plottwist - een vrouw in zat! Hoe dan ook, Samus' buitenaardse bepantsering herken je meteen aan de grote, ronde schouders, het gigantische armkanon en de mogelijkheid om onder andere in een anatomisch incorrecte bal te veranderen. Onze favoriete varianten zijn de Phazon Suit en Light Suit uit respectievelijk Prime 1 en 2.



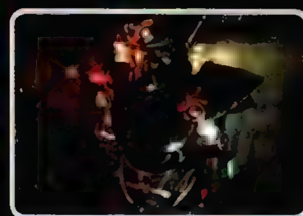
Turrican Assault Suit
(Turrican, 1990)
De Turrican-reeks wordt nog steeds herinnerd om drie redenen: hoe belachelijk vet deze games waren, hoe achterlijk het is dat de franchise dood is én hoe fucking cool dat pak was! Niet alleen zag het er stoer uit, maar 't kon ook in een snelle bal des doods veranderen, alsof het geïnspireerd door Metroid was, gekruist met een beetje Sonic. In het vervolg kreeg het zelfs een futuristische enterhaak, à la Bionic Commando.



Ultra-high-tech-indestructible-super-space-cyber-suit
(Earthworm Jim, 1994)
Had je een serieuzere naam verwacht voor buitenaardse power armor dat een simpele regenworm in een actieheld kan veranderen? Het pak bevat een vernietigende rode Plasma Blaster én mechanische ledematen, wat verklaart waarom Jim er alsnog mee uit de voeten kan. Saillant detail: het pak bevat óók boxershorts met een hartjesmotief.



Coil Suit
(MDK, 1997)
Kurt Hectic z'n strakke, leerachtige Coil Suit is kogelwerend, kan de frictie weerstaan die ontstaat bij het betreden van onze atmosfeer én bevat een geavanceerde parachute voor 't betere zweefwerk. Pièce de résistance is echter de bijbehorende helm, die niet alleen werkt als ultra sniper rifle (met 100x zoom) maar ook op Kurt z'n arm geplaatst kan worden om als badass Rail Gun te fungeren. Murder Death Kill, baby!



T-51b Power Armor
(Fallout, 1997)
Het iconische, kogelvrije, stralingwerende, hydraulische T-51b harnas is niet de meest spectaculaire in deze lijst, aangezien ie eigenlijk alleen maar ter bescherming dient. Maar omdat overleven in de dreigende wereld van Fallout de enige prioriteit is, is dat niet geheel onbelangrijk. Bovendien ga je letterlijk op een tank lijken als je dit draagt. En dat is awesome.





Terwijl ik dit schrijf, ben ik weer helemaal in de ban van de eerste Dark Souls (mede omdat ik besloten heb om eindelijk de platinum trophy ervan te halen) en ik blijf onder de indruk van hoeveel prachtige 'armor sets' deze game bevat. Van zware, stalen harnassen tot betoverde, kristallen gewaden; er zit wat bij voor elke vijandelijke confrontatie.

Maar eerlijk is eerlijk: een middeleeuws harnas beschermt prima tegen een rapier, katana, pijl en boog of ander ouderwets wapentuig, maar valt in het niet vergeleken met power armor. Want als we videogames mogen geloven, dan moeten we ons in de (nabije) toekomst voornamelijk beschermen tegen dikke laserstralen, energiezwaarden, draagbare zwarte gaten en bloeddorstige aliens. En, tja, dan hebben we indrukwekkendere shit nodig dan een kogelvrij vestje of een zooitje op onze ledematen geschroefde metalen platen.

Power armor spreekt daarom enorm tot de verbeelding; het kan van alles zijn: van een simpel, hydraulisch aangedreven harnas tot een geavanceerde combinatie van computertechnologie, wapentuig en robotica. De regel daarbij is: als je het moet besturen, dan is het een mech(a), als je het kunt dragen, dan is het power armor.

PERSOONLIJKHEID

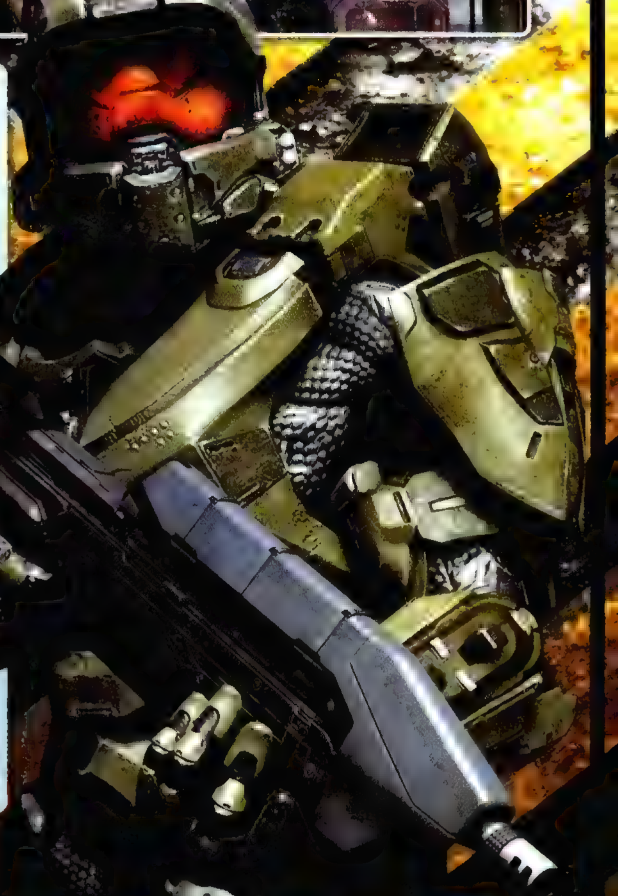
Power armor zoals wij gamers het kennen (dus een fictieve battle-outfit die door middel van (elektronische) mechanismen de capaciteiten van de mens kan vergroten) bestaat in ieder geval al sinds 1937. Toen kwam namelijk het sciencefiction boek *Lensman* uit, waarin schrijver E.E. Smith vaststelde dat mensen geen oorlog konden voeren in de ruimte zonder specifieke, beschermende hulpmiddelen. Zijn 'space armor' vormde de basis voor wat we nu terugzien in games als Metroid en StarCraft.

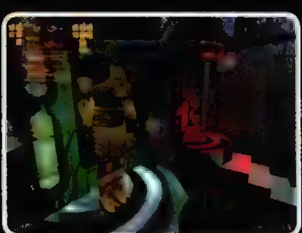
Het was echter de immens succesvolle roman *Starship Troopers* van Robert A. Heinlein die, een dikke twee decennia later, het concept van militaire, elektronische power armor populariseerde. Dit kwam mede omdat de technologie achter de harnassen van E.E. Smith toch nog behoorlijk vergezocht was, terwijl de bepantseringen van de soldaten in Starship Troopers gebaseerd waren op meer realistische principes.

In videogames duurde het echter lang voordat power armor enigszins populair begon te worden, niet in de minste plaats omdat men gamecharacters vooral als mascottes zag, als herkenbare personages. Power armor zat persoonlijkheid dan bijna altijd in de weg.

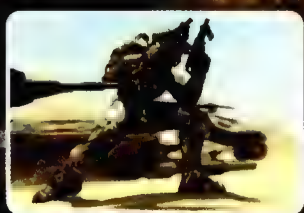
GELOOFWAARDIG

Wie de tijdlijn van power armor in videogames goed bestudeert, zal dus zien dat deze geavanceerde vorm van bepantsering pas in de afgelopen twee à drie generaties in populariteit gegroeid is, wat mede komt door de manier waarop het shootergenre geëvolueerd is... en dan specifiek in Halo: Combat Evolved. »





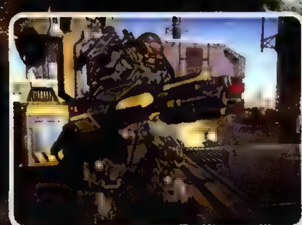
HEV Suit
(Half-Life, 1998)
Ook wel bekend als simpelweg 'Hazard Suit', is dit pak ontworpen om wetenschappers te beschermen tegen de meest gevaarlijke omstandigheden bij het uitvoeren van transdimensionale experimenten. Naast een geigerteller, zaklamp, radio en een radar, wordt dit pak geleverd met een ingebouwde computer die je vitale kenmerken continu diagnosticeert en je automatisch morfine toedient tijdens levensbedreigende situaties. Mmmmm.



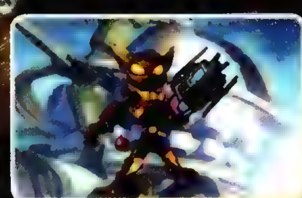
MJOLNIR Power Assault Armor, Mark VI
(Halo: Combat Evolved, 2001)
Als jij bij power armor in games niet meteen aan Samus moet denken, dan is Master Chief zonder twijfel degene die wél meteen in je opkomt. Zijn groene power armor is dan ook zo krachtig dat het niet eens door een normaal mens gedragen kan worden. Het pak versterkt de fysieke capaciteiten van de Spartan en geneest wonden. Z'n meest iconische functie is echter z'n 'tweede huid': een energieschild dat altijd opnieuw gegenereerd kan worden.



KOS-MOS Armor
(Xenosaga Episode I, 2002)
Je herkent power armor van Japanse makelij altijd aan de manier waarop functionaliteit ingeruild wordt voor, eh, meer esthetische kwaliteiten. Niet dat de extreem krachtige gevechtsandroid KOS-MOS per se extra bepantsering nodig heeft, hoor. De futuristische onderdelen van haar pak zijn er dan ook voornamelijk ter ondersteuning van haar nanotechnologie... en haar kunstmatige doch hypnotiserend stuiterende borstpartij.



Mechanized Assault Exo-Suits
(PlanetSide, 2003)
De MAX Suit is hét element dat de MAX Unit klasse onderscheidt van de rest. Wie dit pak draagt, zal niet de meest mobiele persoon op het slagveld zijn, maar zal in ieder geval qua vuurkracht voor niemand onder hoeven te doen. Dankzij de ruime keuze aan wapens die in het pak geïntegreerd kan worden, kan iemand met deze power armor zelfs omgebouwd worden tot wandelend luchtafweergeschut.



Infernox Armor
(Ratchet & Clank 3, 2004)
Vanaf de tweede game in de serie kon Ratchet zichzelf beschermen door middel van vele soorten kleurrijke scifi-harnassen. Weinigen daarvan konden tippen aan het vervaarlijke Infernox Armor uit deel drie. Niet alleen verandert het de knuffelbare Ratchet in een haast demonisch ogende soldaat, maar reduceert het ook tachtig procent van alle mogelijke schade. Het is 't meest populaire harnas in de Solana Galaxy voor een reden. »

DE ZEVEN BESTE POWER ARMORS OVERALL

Uiteraard heb je al naar de tijdlijn onderaan de pagina's gekeken, al was het alleen maar om te checken of je favoriete outfit ertussen stond. En waarschijnlijk heb je ook gezien dat een paar zeer bekende pakken nergens te bekennen zijn. Dat komt omdat de tijdlijn zich enkel op power armors focust die hun roots in videogames hebben. Daarom op deze plek speciale aandacht voor zeven harnassen die we weliswaar uit games kennen, maar daarin niet hun oorsprong hebben!

Iron Man

Zelfs als Metroid Prime je favoriete game aller tijden is en je een replica van Master Chief z'n helm in je huiskamer hebt liggen, is de kans zeer groot dat 't pak van Tony Stark het eerste is waar je aan moet denken als je de woorden 'power armor' hoort. En terecht, want het kan bijna alles wat we van futuristische bepantsering willen, inclusief supersnel vliegen.

Batman

Tony Stark is niet de enige comics-miljardair die een extreem stoere outfit in elkaar heeft weten te knutselen, want ook Bruce Wayne z'n vrijetijdskledij heeft achterlijk veel snufjes in huis.

De Batsuit bevat kogelwerend kevlar en kan iedereen die ermee probeert te kloten onder stroom zetten. Zijn cape kan gebruikt worden om te zweven en zijn kap bevat, onder andere, nachtkijkers. Al is dat laatste vrij vanzelfsprekend voor een vleermuisman.

Predator

Het Predator ras lééft voor de jacht. En hun hypergeavanceerde power armor representeert dit met functies die net zo geschikt zijn voor stealth (zoals onzichtbaarheid en een optisch infraroodvizier) als voor genadeloze eliminatie van hun prooi. Wie één blik werpt op het computergestuurde schouderkanon weet genoeg.

Darth Vader

Wist je dat het serienummer van Darth Vader z'n harnas E-3778Q-1 is? Nu wel. Vader draagt z'n armor voornamelijk voor life support; het is een soort draagbare ijzeren long die hem in leven houdt na de verwondingen die hij opgelopen heeft bij het gevecht tegen Obi-Wan Kenobi. Tegelijk maakt het ook een sterkere, dreigendere Sith Lord van hem. Laatste feitje: zijn hoofddeksel is geïnspireerd door de helmen die de samoerai droegen.

Space Marine

De grootste power armors in de wereld van entertainment zijn vermoedelijk die van de Warhammer 40,000 Space Marines. Het is dan ook niet zo raar dat deze marines, net als bijvoorbeeld Master Chief, allemaal *superhuman* zijn als gevolg van onder andere genetische modificatie. De Space Marine Power Armor is met gemak de minst subtiele en minst ergonomische ooit, maar dat geeft 't juist z'n charme.



COG Armor
(Gears of War, 2006)
Gemaakt van een speciale, ultrastevige legering van metalen afkomstig van de planeet Sera, dienen de Coalition Plates waar dit pak uit bestaat voor bescherming tegen de helse vuurkracht van de Locust Horde en om een soldaat net zo lomp, dik en zwaar te maken als een gemiddelde Locust Drone. Hoe die Marcus Fenix de hele tijd in dit ding kan rennen én rollen, blijft een raadsel.



CryNet Nanosuit
(CRYSIS, 2007)
Dit uiterst anatomische superpak is gemaakt met behulp van buitenaardse technologie, wat verklaart waarom de 'spiervezels' van de Nanosuit alles lijken te kunnen, van kogels weren tot camoufleren. Eigenlijk verandert het je in een soort van superheld. Het nadeel? Het pak is bijna onmogelijk uit te trekken, aangezien het een soort van symbiotische relatie met je lichaam aangaat. Is minder sexy dan 't klinkt.



Sunrise Suit
(S.T.A.L.K.E.R., 2007)
Van de vele soorten bepantsering die te vinden zijn in het futuristische, dystopische en vooral zeer radioactieve Chernobyl van S.T.A.L.K.E.R., is de Sunrise Suit (ook wel bekend als simpelweg Stalker Suit) de meest herkenbare geworden. Ondanks dat je in de games uiteindelijk betere pakken vindt, is de Sunrise Suit een logische keuze vanwege z'n simpliciteit, lichte gewicht en toegankelijkheid.



Engineering RIG
(Dead Space, 2008)
Zoals we al eerder hebben gezien, zijn de beste gevechtspakken soms niet eens specifiek voor combat ontwikkeld. Zo ook de Engineering RIG, een exoskelet dat met z'n metalen 'ribben' bedoeld was om ingenieurs te beschermen tegen mechanische gevaren. De handigste features zijn zonder twijfel de magnetische laarzen en aandrijvende thrusters, die het pak perfect maken voor zwaartekrachtloze omgevingen.



Nu. -No. 13-
(Blazblue: Calamity Trigger, 2009)
Ooit gehoord van 'moe antropomorfisme'? Dat is wanneer iets niet-menselijks als een schattig en/of sexy mens wordt afgebeeld. Ja, dat is een ding. Enfin, Nu. -No. 13- is een kunstmatig mens die in combinatie met haar power armor een moe antropomorfisme is van een zwaard. Uhuh. Hashtag Japan.



Dr. Doom

Twee redenen waarom je niet met Dr. Doom moet fucken: hij is een van de briljantste tovenaars in het Marvel universum en hij is een van de briljantste wetenschappers in het Marvel-universum. En dat zie je ook aan z'n power armor, dat op magische wijze gesmeed is in Tibet, maar aangedreven wordt door kernenergie en wapens heeft waar Tony Stark een minderwaardigheidscomplex van zou krijgen.



Lex Luthor

Superman z'n aartsvijand moest het in eerste instantie voornamelijk hebben van z'n intelligentie en financiële kracht. Nadat hij echter van opperslechterik Darkseid de Warsuit kreeg, kon hij opeens ook fysiek matten met de laatste zoon van Krypton. Want los van dat het pak extreem krachtig is, wordt het onder andere aangedreven door stukjes Kryptonite. En daar krijgt Superman een slappe van.



Die game heeft de industrie sowieso op meerdere manieren voorgoed veranderd, maar z'n grootste innovatie was toch wel hoe het met health omging. Als je geraakt werd, dan kon je je beschermde 'energieschild' weer opladen door een paar seconden uit de gevarenzone te blijven. Met andere woorden: je was niet meer (volledig) afhankelijk van health packs en pickups. En hoe werd dit in-game uitgelegd? Juist, als zijnde een functie van je hypermoderne power armor.

De voornaamste reden dat de meeste shooters van tegenwoordig power armor bevatten, is dus omdat het een (enigszins) geloofwaardige uitleg geeft over waarom je weer probleemloos verder kunt vechten na een 'fataal' schot door je borstbeen: je power armor heeft een energieschild. Of helende gel. Of buitenaardse nanotechnologie. Of morfine.

ENERGIE

Ja, ook semi-realistische militaire shooters zonder scifi-elementen gebruiken tegenwoordig het 'wacht een paar seconden achter een auto om volledig te genezen' model, maar zelfs die games beginnen langzaamaan power armor te implementeren, vaak in de vorm van draagbare exoskeletten.

Power armor begint namelijk niet alleen geaccepteerd te raken; het wordt langzamerhand realiteit. Mechanisch aangedreven pakken en/of accessoires bestaan namelijk al en worden voornamelijk door, jawel, het leger gebruikt om de kracht en het uithoudingsvermogens van soldaten te boosten. Momenteel nog niet zozeer voor gevechten, maar wel voor bijvoorbeeld het verplaatsen van zware objecten. Het bedrijf Ekso Bionics is zelfs bezig met 'draagbare robots': power armor die niet alleen soldaten, maar bijvoorbeeld ook gehandicapten in de zeer nabije toekomst sterker, sneller en steviger moet maken.

Power armor bestaat stiekem al jaren, maar de voornaamste redenen dat jij er nog geen eentje in de kast hebt hangen, is omdat die dingen belachelijk veel geld kosten én er nog geen goedkope, betrouwbare en draagbare energiebronnen voor gevonden zijn. Rondlopen in je eigen Master Chief-achtige power armor is toch een stuk minder imposant als je het na elke vijftien minuten weer in het stopcontact moet pluggen, nietwaar? Maar wie weet; misschien kopen we over tien jaar allemaal onze power armor bij de H&M. ✖



Augmented Reaction Suit (Vanquish, 2010)

De ARS (nee, niet 'aars', baklap! Hoe durf je grapjes te maken over het coolste pak in heel gaming?) kan vijandelijke wapens scannen en die guns vervolgens namaken door z'n eigen onderdelen te hervormen. Maar nog veel swaggier is de manier waarop het jouw perceptie versnelt (lees: het kan de tijd vertragen) én jou de mogelijkheid geeft om over de grond te glijden alsof je Pete Townshend bent met een raket in z'n reet. M'n persoonlijke favoriet.



N7 Armor (Mass Effect 2, 2011)

Het Zwitserse zakmes van de power armors is zonder twijfel Commander Shephard z'n uiterst herkenbare standaardkloffie in Mass Effect 2. Naast het sportieve design (leuke rode en witte accenten, daaahling) is dit beschermende ruimtepak namelijk ook ontzettend goed te customizen met ik-weet-niet-hoeveel borstplaten, schouderstukken, pantserhandschoenen, et cetera, enzovoorts. Voor elke speelstijl wat wils.



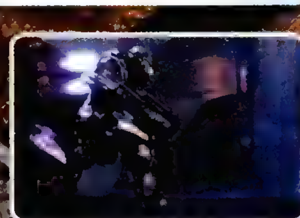
Power Armor (Saints Row IV, 2013)

Spoiler Alert! In de laatste missie van de game, Punch the Shark, krijg je werkelijk kick-ass power armor, inclusief repulsor cannon. Nou kan ik het wel gaan hebben over hoe sterk, snel en onoverwinnelijk je bent in dat ding, maar het allerbelangrijkste is dat 'The Touch' van Stan Bush begint te spelen zodra je dat ding aantrekt, waarmee het automatisch bijna net zo dope wordt als de ARS Suit van Vanquish. Bijna.



Pilot Suit / Exoskeleton (Titanfall / CoD: Advanced Warfare, 2014)

Dit pak versterkt je fysieke capaciteiten dusdanig dat je sterker, sneller en behendiger wordt. Zo laten de stuwraketjes in je pak je bijvoorbeeld double-jumpen, zodat je van dak naar dak kunt springen! Tof, hè?! Maar heb ik 't nou over de power armor van Titanfall of van Call of Duty: Advanced Warfare? Ha, strikvraag! Allebei, natuurlijk!



MJOLNIR Power Assault Armor [GEN2] (Halo 5: Guardians, 2015)

Nee, dit is zeker niet hetzelfde pak als dat van de Master Chief. De GEN2 kan makkelijker aangepast worden met upgrades, is gestroomlijnder en lichter dan z'n voorganger, en is specifiek gemaakt voor de nieuwe generatie Spartan IV's, zoals Jameson Locke. De vraag is: kan Locke het met dit moderne, slankere model opnemen tegen de haast onverslaanbare maar verouderde armor van legende John-117? We zullen 't binnenkort zien.

WRC 5



FEEST VOOR BENZINESNUIVERS

Plankgas scheurde Florian naar Trier in Duitsland om daar de shakedown van de World Rally Championship bij te wonen. Dat hij daar ook WRC 5 kon testen, was een mooie bonus!

Geef me een media badge voor een event als de WRC, waarbij ik professionele coureurs kan aanspreken en de auto's kan aanraken, en ik loop de hele dag met een grijns op m'n smoel waar zelfs The Joker jaloers op zou zijn. Ik ben nu eenmaal een sucker voor snelle auto's en het is prachtig om het spektakel van de WRC eens van dichtbij mee te mogen maken.

MULTIPLE NITROGASM

De trip bestond uit twee dagen. Op dag één kregen we de kans om all access over het Service Park rond te wandelen en te kijken hoe alle teams zich aan het voorbereiden waren op de shakedown en de uiteindelijke race.

Overal werd gesleuteld aan de luidruchtige raketten op wielen en ik heb vol bewondering staan kijken naar de skills van de crew. Zonder problemen worden er aanpassingen gemaakt aan de instellingen van de auto en aangezien we speciale pasjes hadden, keek niemand ervan op dat ik, terwijl de monteurs bezig waren, ook mijn hoofd onder de motorkap stak om te kijken wat ze aan het doen waren. Ik ben eerlijk gezegd meer een fan van asfalt races dan van het rally gebeuren, maar dit bezorgde mij als benzinesnuiver toch echt een multiple nitrogasm.

MIDDELMATIG

Ondanks dat ik er van te voren vreselijk veel zin in had, ging ik eveneens een beetje huiverig naar het event. Ik wist dat ik op het circuit ook uitgebreid de kans zou krijgen om WRC 5 te spelen, maar ik had niet zo heel erg veel vertrouwen in die game. Op de E3 had ik namelijk al kennis gemaakt met het spel Sebastien Loeb Rally van ontwikkelaar Milestone, en na die presentatie was ik er eigenlijk wel van overtuigd dat die game beter zou worden dan de nieuwe WRC. De eerste trailer die ik van WRC 5 te zien kreeg, bevestigde die vermoedens alleen maar, want dat oogde allemaal weinig spectaculair.

Ook de ontwikkelaar van WRC 5 boezemde mij niet veel vertrouwen in. Deze nieuwe WRC game wordt namelijk voor het eerst gemaakt door Kylotonn Games. In de jaren hiervoor was Milestone verantwoordelijk voor de WRC games, maar die zijn nu dus bezig met Sebastien Loeb Rally. Milestone weet hoe je een goede rallygame moet maken, maar Kylotonn maakt al jaren zeer middelmatige games zoals Motorcycle Club, Truck Racer en My Body Coach. Ik was dan ook bang dat WRC 5 een beetje dezelfde 'kwaliteit' zou hebben als genoemde games, maar die angst bleek volkomen ongegrond!

PHYSICS

Midden op het Service Park stond een podium met acht demo pods voor ons klaar, compleet met Logitech G27 stuur, pedalen en schakelpook. Tegenwoordig speel ik mijn racegames ook meestal met een stuur, dus ik stoof meteen als een dwaas over de tracks.

Na de eerste heat was ik meer dan aangenaam verrast over de physics en de besturing van de game. Zoals het hoort in een rallygame heb je minder grip dan je gewend bent en glij je af en toe over de track, maar





FLORIAN | **GRIJNST ALS THE JOKER**





weetje • weetje

Uiteraard hebben we deze vette trip ook gefilmd. Wil je de beelden zien? Check als de sodemieter PU.nl/WRC5, baklap!

de precisie waarmee je kunt sturen is fantastisch. De auto reageert heel direct en secuur, waardoor je op ieder moment precies weet wat je banden aan het doen zijn, en wanneer je het gaspedaal te hard indrukt, sta je gegarandeerd achterstevoren op de track. De game is tot een bepaald punt vrij vergeeflijk, maar als je er echt voor gaat, moet je hard werken om de glimmende kant boven te houden.

"De precisie waarmee je kunt sturen is fantastisch."

SLORDIGHEIDJES

De physics zijn mede zo goed omdat de verantwoordelijke developer bij Kylotonn zelf ook coureur is. Hij weet dus exact hoe de wagens reageren op de rally ondergrond en heeft deze kennis zo goed mogelijk vertaald naar de game. Tegenwoordig hebben bekende coureurs wel vaker een vinger(tje) in de pap bij de ontwikkeling van racegames en dat is ook bij WRC 5 het geval (WRC 3 kampioen Sébastien Chardonnet), maar een developer met race ervaring is echt een aanwinst, zo blijkt. Er zaten zeker nog wat slordigheidjes in deze gamecode, maar de physics en de besturing maken een hoop goed.

Grafisch is WRC 5 niet bepaald een lust voor het oog. De game werd geshowd op PC, maar als ze hadden gezegd dat het de PS3-versie was, had ik 't ook geloofd. De auto's zelf zien er nog best wel okay uit, maar de omgevingen zijn kartelig en kaal. Daarnaast liep de game regelmatig vast, waren er verschillende grafische glitches, plopte de omgeving af en toe pas een paar meter voor je neus omhoog en liep heel soms zelfs de besturing vast, waardoor je noodgedwongen moest restarten. Maar als Kylotonn al deze foutjes en minpuntjes uit de game weet te halen voor release in oktober, wordt het een wreed rallyfeest!

Na de game een paar uur te hebben gespeeld en schaamteloos eten en bier te hebben gehaald bij de verschillende autofabrikanten, was het tijd om de motor af te zetten voor de nacht, want de volgende dag zou ik getuige zijn van de shakedown van de WRC.

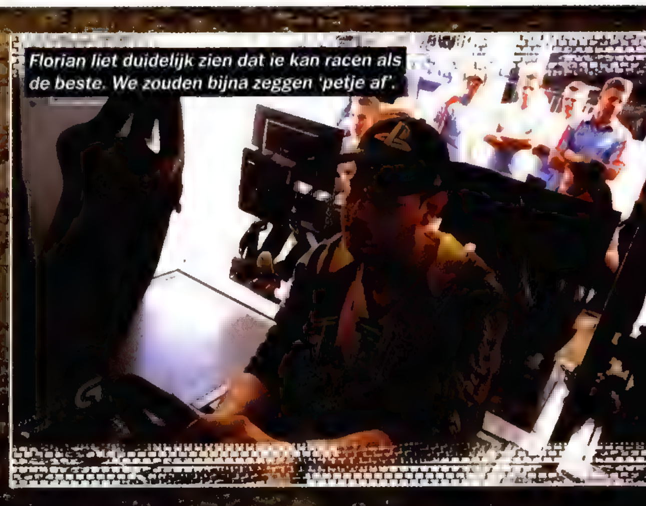
GRUWELIJK

Met onze media badge mochten we zo'n beetje gaan en staan waar we wilden, en na effe zoeken vonden we een meesterlijke plek aan het einde van de track. Hier hadden we zicht op een lang recht stuk, waar snelheden gehaald werden van ver boven de 200km/u, maar net voor de finish diende er nog een haarspeldbocht genomen te worden, waardoor de coureurs flink in de ankers moesten.

Het mega spectaculair noemen komt niet eens in de buurt van hoe gruwelijk vet het was om te zien hoe die gasten de bizar snelle auto's onder controle wisten te houden. De steentjes en modder vlogen met bruut geweld van de spinnende banden en het rauwe geluid dat uit de uitlaat van de wagens brulde, maakte de magie compleet.

WRC 5 heeft nog wat werk nodig, maar de sport heeft er sowieso een fan bij. ✖





Florian liet duidelijk zien dat ie kan racen als de beste. We zouden bijna zeggen 'petje af'.

REVOLUTIONAIRE SPELLEN

DIE NIEMAND GESPEELD HEEFT



In 1888 schilderde Vincent van Gogh De Zonnebloemen; twee jaar later pleegde hij, compleet berooid, zelfmoord. Pas decennia na zijn dood kreeg Neerlands bekendste schilder de erkenning die hij verdiende. Vanwaar dit deprimerende verhaal? Omdat het sommige games niet anders vergaat!

Iedereen kent Grand Theft Auto, Halo en Battlefield: revolutionaire games die gaming op een of meerdere gebieden vooruit stuwden. Maar betraden deze titels ook echt onbekende paden? Waren het wel echte pioniers? Waren het daadwerkelijk de Marco Polo's van de game-industrie?
Nou, daar valt wel iets op af te dingen... door de volgende games, bijvoorbeeld.



KING'S FIELD 1994

Ik ben fan van first-person spellen. Waarom precies, weet ik niet, maar ik denk dat het te maken heeft met het gegeven dat je je echt in een character kunt inleven, in plaats van naar een of andere duffe rukker met een plastic kapsel te koekeloeren.
Mijn eerste-persoons RPG-ontmaagding vond plaats in King's Field, ergens in een oude kerker vol monsters. Bedenk: we hebben het hier over 1994, een periode dat elke roleplayer sowieso third-person was en opgebouwd uit sprites. Het schijnt zelfs dat mensen zó erg schrokken toen ze ineens zo'n polygonen-skelet voor hun neus zagen staan, dat ze vol angst de winkel uit renden. Hoe verklaar je anders die bedroevende verkoopcijfers?

BLAST CORPS 1997

Welkom in de wilde jaren '90, waarin menig proefballonnetje werd opgelaten en de meeste ook weer roemloos ter aarde stortten. Degene die wel in de lucht bleven, liepen vervolgens ook nog eens het risico als 'te vooruitstrevend' te worden gezien, omdat de goegemeente geen idee had in welk hokje ze het moesten plaatsen.
Ziedaar het probleem van Blast Corps. In deze commercieel geflopte Nintendo 64-topper is het nu eens niet de bedoeling om, à la SimCity of Civilization, een florerende gemeenschap op te bouwen, maar juist om deze tot de grond toe áf te breken! Anders knalt er een met atoombommen gevulde truck tegenaan, begrijp je wel.
Blast Corps is nog steeds een unieke titel, die de standaard zette voor verwoestbare omgevingen.





WAAR HEB IK DAT EERDER GEZIEN?

De game-industrie timmert al een jaartje of dertig lekker aan de weg. Onvermijdelijk dus dat je als ervaren speler zo af en toe een déjà-vu gevoel bekruipt. Die 'vernieuwende' grappling hook uit Assassin's Creed: Syndicate bijvoorbeeld; eerder gezien in onder andere Just Cause en Zelda. Of Call of Duty, dat altijd verdacht veel op Call of Duty lijkt.
Zelfs een ogenschijnlijk écht origineel gameplay idee als dat van Rocket League (met autootjes een enorme voetbal in elkaars doel proberen te krijgen) is al eens eerder gedaan. En nee, dan heb ik het niet over voorganger Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars, maar Monster Truck Madness, een obscure racer uit het 32-bit tijdperk. Echter, als bijna niemand het bronmateriaal meer kent, moet je blik wel bijzonder blasé zijn om over zoiets te vallen...



PHANTASY STAR ONLINE 2001

Vandaag de dag zet je routinematig je headset op voor een potje FIFA of Halo. Toch was er een tijd dat online gamen iets was wat ze alleen op het holodeck van de USS Enterprise deden. Sciencefiction, man; helemáál op consoles! Feitelijk was het Xbox Live dat in 2002 de ban brak, al was Microsofts online service zeker niet de eerste. SEGA bijvoorbeeld, had met z'n Dreamarena voor de Dreamcast een meer dan prima internetdienst, die evenwel dezelfde stille dood stierf als de spelcomputer waar ie op draaide. Yep, eeuwig zonde. Zeker omdat de kwaliteit van de games gewoon goed was.
Neem Phantasy Star Online, een online roleplaying game die op Xbox Live zeker niet had misstaan. En hé, wie weet waren MMORPG's dan wél populair geworden op consoles...

BODY HARVEST 1998

Grand Theft Auto III wordt vaak genoemd als de eerste 3D-sandboxgame met voertuigen. Dat is echter een leugen. Ruim drie jaar eerder, in 1998, verscheen immers al een game die in grote lijnen precies hetzelfde deed. Een spel waarin je met auto's, hovercrafts en zelfs helikopters de spelwereld verkent, shit kapot knalt en mannetjes met grote vierkante hoofden onder de wielen van je voertuig plet. Een titel met de naam Body Harvest, gemaakt door de Schotse studio DMA Design die later - als Rockstar North - furore zou maken met... inderdaad. Helaas hebben slechts acht mensen Body Harvest daadwerkelijk gespeeld. Okay, misschien waren het er ook wel 200.000 maar het blijft lachwekkend weinig als je bedenkt dat de gemiddelde GTA ongeveer 250 keer meer verkoopt. Ach, beter laat dan nooit.



ALPHA PROTOCOL 2010

Tuurlijk, toen Apha Protocol in 2010 uitkwam, waren er al games met keuzes. Ik noem een Mass Effect. Ik noem een Dragon Age. Ik noem een Heavy Rain. Hell, als je het goed bekijkt, is zelfs de beslissing om Mario wél of niet op die Goomba te laten springen een gameplay keuze.
Desalniettemin miste ik iets: een rollenspel waarin ik m'n personage honderd procent zelf vorm kon geven en mijn acties echt impact zouden hebben op de spelwereld.
Die wens werd werkelijkheid met de spy-sim Alpha Protocol. Niet de meest gepolijste game (en dan druk ik me nog mild uit), maar wel eentje waarmee ik al mijn diepgewortelde dromen om ooit nog eens een internationale superspion te zijn, waarmaakte. En waarin ik meer seks had dan James Bond.



THE PUNISHER 2005

Bloederig geweld: wie is er niet groot mee geworden? Sommigen vinden dat kids van tegenwoordig te veel aan afgehakte armen, uitgerukte oogbollen en ontplofte hoofden worden blootgesteld, maar niets is minder waar. Games als Wolfenstein: The New Order en Mortal Kombat X zijn namelijk relatief tam vergeleken bij The Punisher, een bijzonder brute martel-simulator uit 2005 waarin je als verbitterde antiheld op de meest gewelddadige manieren criminelen executeert.
Het ziekste is niet eens de gore zelf. Nee, dat is het feit dat je de folterwerktuigen (houtversnipperaars, bakken frituurvet etc.) doormiddel van quick time events vaak zelf 'bedient'. Zonder censuur.
Jammer dat het spel op een neppe comic gebaseerd is en dus compleet werd genegeerd. ✖



MIJN KONINKRIJK VOOR KUF



Van Jan kreeg ik groen licht voor deze feature, zij het onder een strikte voorwaarde: 'Wouter wil graag dat je Kingdom Under Fire: The Crusaders erin zet'. Tja, en wie ben ik dan om nee te zeggen. Daarnaast hecht ik altijd veel waarde aan Wouters mening, al noemde de man onlangs *BLASFEMIE* Viva Piñata 'het hoogtepunt uit Rare's oeuvre'. Grrrrr.
Maar goed, Kingdom Under Fire dus, in de volksmond beter bekend als KUF. En hoewel ik persoonlijk niet veel met deze rollenspelserie heb (ik speelde alleen het matige deel voor de Xbox 360) kwam ik er na wat research achter dat The Crusaders wel degelijk in dit artikel past. Met een 81 op Metacritic, dankzij een vooruitstrevende tutti-frutti aan gameplay-elementen als hack 'n slash en RTS, kun je immers niet kuff... ehm, fukken.



Toen ik Wouter zelf vroeg waarom KUF nou per se in deze feature moest staan, was het antwoord al even onbetwistbaar: 'Omdat het een revolutionaire game is die niemand gespeeld heeft.' Duidelijk.



We kennen Florian allemaal als een vriendelijke, zachtaardige gast, maar wist je dat hij ooit bijna zijn broertje heeft vermoord? Tja, dan moet je ook maar niet de save data van Final Fantasy X van z'n PlayStation 2 memory card wissen. Dan heb je oorlog!

FLORIAN Z'N GAME-MONUMENT

FINAL FA



Bijna tweehonderd uur van mijn leven ging in één klap verloren toen de save data van FFX (volgens mijn broertje 'per ongeluk') van m'n memory card verdween. Het gebeurt niet vaak, maar de stoom kwam op dat moment uit m'n oren. Uiteindelijk heb ik me er overheen gezet, en daarna nogmaals tweehonderd uur in Final Fantasy X gestopt. In 2002 woonde ik namelijk net op mezelf (en nog zonder vriendin) dus kon ik lekker zonder gezeik nachtenlang doorhalen met gamen. Good times!

HD Remaster

Na de game twaalf jaar lang niet te hebben aangeraakt, werd ik een blij man toen Square Enix in maart 2014 Final Fantasy X een HD Remaster sausje gaf voor de PS3 en PS Vita. Ik werd op slag weer verliefd. In totaal heb ik toen honderd uur in de PS3 versie gestopt en er ook nog eens vijftig uur op de PS Vita mee gespeeld, niet wetende dat Square de game ruim een jaar later ook nog op de PS4 zou uitbrengen.
Inmiddels heb ik na een uurtje of honderdvijftig ook op de PS4 de Platinum Trophy te pakken, en in totaal heb ik nu dus ongeveer zevenhonderd uur aan deze game gespendeerd. Het zal je dan ook niet verbazen als ik je zeg dat FFX een van mijn favoriete games aller tijden is. Het is in mijn ogen een iconische JRPG die elke liefhebber van het genre gespeeld moet hebben, en met al die HD Remastered versies op de verschillende consoles heeft niemand meer een excuus om het niet te proberen.


De PS4 Remastered versie uit 2015.

Traditioneel

Toen Final Fantasy X verscheen, was de PlayStation 2 nog niet zo heel erg lang uit, en de game liet als geen andere zien wat er mogelijk was op die console. De eerdere Final Fantasy games op de PSX waren al prachtig (Final Fantasy VII, anyone?), maar FFX deed er een flinke schep bovenop met vooral adembenemende CGI filmpjes.
Wat Final Fantasy X echter nog steeds heel speciaal maakt, is de stijl. Na deel 10 kregen de Final Fantasy games steeds meer Westerse invloeden en moesten de turn-based battles en random en-

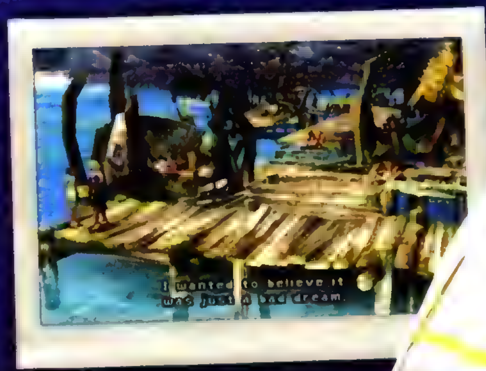
"In totaal heb ik zo'n zevenhonderd uur aan deze game gespendeerd."



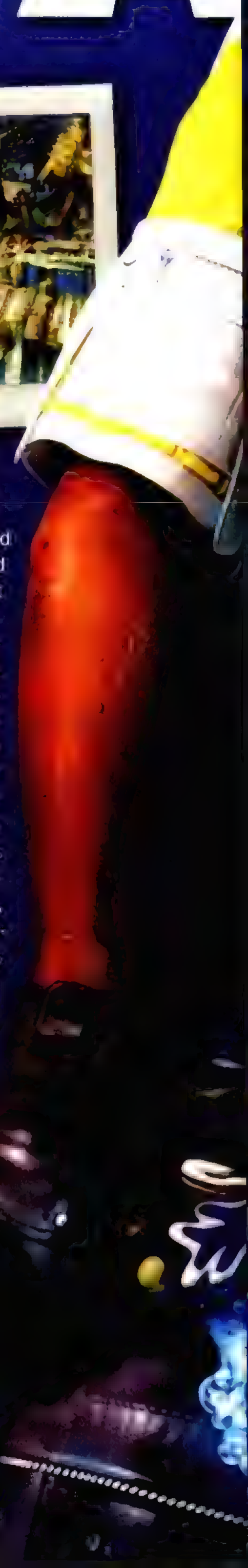
counters plaatsmaken voor real-time battles en snelle actie. Final Fantasy X is nog puur en traditioneel Japans, en juist daar kan ik geen genoeg van krijgen.

Sphere Grid

Dat je om de vijf seconden op magische wijze naar een battle arena wordt getransporteerd om je vijanden een kopje kleiner te maken, is voor veel gamers suf en irritant, maar bij een game die zo nadrukkelijk draait om character building, is het juist een geschenk uit de hemel. Je bent eigenlijk constant aan het levellen en dus wil je zoveel mogelijk vechten.



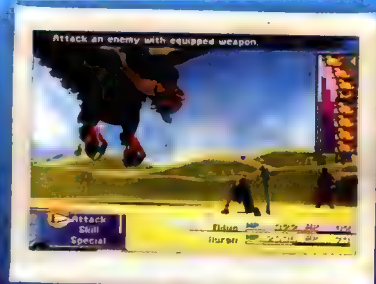
Hoe relaxed is het dan dat je alleen maar wat hoeft rond te lopen om vanzelf weer vijanden voor je snufferd te krijgen?! Voeg daar de turn-based battles aan toe en je hebt een uiterst chille game-ervaring te pakken.
De verslaving zit 'm vooral in de manier waarop je characters groeien. Met het vechten verdien je experience punten die worden omgezet in stappen die je kunt doen op de Sphere Grid. Dit is een gigantische map, waar je stats upgrades en abilities kunt unlocken. Je hebt hier Spheres voor nodig die je eveneens verdient met knokken. Hierdoor unlock je bijvoorbeeld een Strength +4, of een Magic +2, waardoor je characters sterker worden. Dit systeem is zo belonend dat je continu door wil blijven vechten om maar meer van de Sphere Grid te kunnen invullen.











ASY X

Perfecte groep

Het allermooiste is dat je volledig de vrijheid hebt om te kiezen welke route je pakt op de Sphere Grid, waardoor je zelf kan bepalen wat voor soort rol je characters krijgen.

Ook Final Fantasy X bestaat uit Warriors, Tanks, Thiefs en Mages, maar je kunt zelf beslissen welke character je de bijpassende abilities geeft. Je hebt tijdens de battles de controle over alle characters en op deze manier kan je de perfecte allround groep maken.

Het kost je aardig wat finetunen en een shitload stappen op de Sphere Grid, maar als je er genoeg tijd instopt, ontstaat er een soort chemistry tussen de characters, die kan leiden tot hele series van meesterlijke moves.

Sterke vijanden zullen je echter bestoken met uiterst lastige aanvallen. Je moet hierbij vaak een paar beurten vooruit denken en jezelf beschermen tegen de attacks. Het gaat regelmatig net effe anders dan je dacht, waardoor je achter de feiten aanloopt en dat zorgt voor legendarisch strategische momenten. Kies je voor een all-out attack in de hoop hiermee je vijand te verslaan? Ga je voor Shell of Protect om jezelf te beschermen tegen fysieke of magische attacks? Haal je de White Mage erbij om jezelf te healen? Offer je een Summon op om een attack op te vangen?



De mogelijkheden zullen je brein doen kraken en juist daarom is het zo fijn dat de battles turn-based zijn, zodat je alle tijd hebt om na te denken over je volgende move.

Ode aan de JRPG

In Final Fantasy X zijn de mechanics zo goed uitgewerkt dat het feitelijk een ode is aan traditionele Japanse RPG's. Er komen nog maar verdomd weinig van dit soort games uit, maar door de HD



"De verslaving zit 'm vooral in de manier waarop je characters groeien."

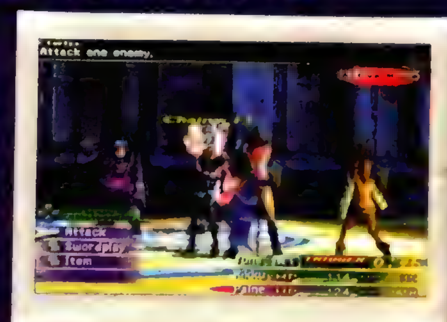
Remasters krijgt FFX toch weer een beetje de aandacht die het zo verdient.

Ik heb zoals gezegd in de loop der jaren zo'n zevenhonderd uur in de game gestopt en ik heb van nog geen seconde spijt gehad.

Final Fantasy X is het perfecte voorbeeld van hoe RPG's een aantal jaren terug werden gespeeld, en het feit dat je 'm op de huidige console kunt ervaren, maakt het wachten op de Final Fantasy VII Remake ook een stuk dragelijker. ✖

FINAL FANTASY X-2

Ruim een jaar na release van Final Fantasy X kwam Square Enix met het vervolg: Final Fantasy X-2. De omgevingen en de wereld waren grotendeels identiek, maar het level- en battlesysteem verschilden behoorlijk. Final Fantasy X-2 zette voor het eerst een streep door de old school stijl, maar kon (mede daarom?) niet tippen aan z'n voorganger.



KLIKKEN IS COOL

Tot onze grote ergernis is Nino al wekenlang domme click-spelletjes aan het spelen. Helaas konden we 'm niet stoppen, want meneer had toestemming van Jan gekregen om er een artikel over te schrijven, en dus was het ineens 'research'. Toch slim bedacht van die baardaap...

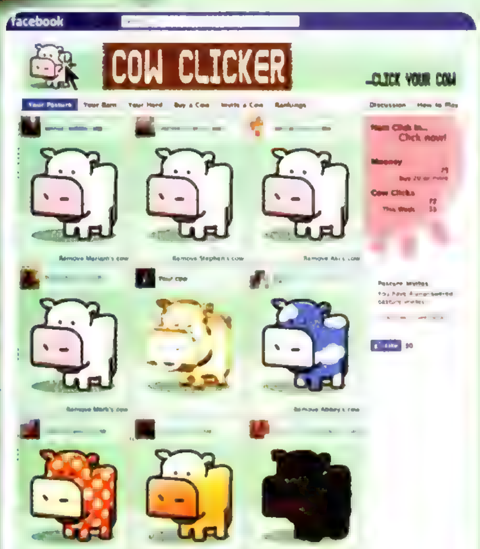


Shooters, racegames, RPG's... ze komen allemaal elke maand aan bod in de PU. Helaas is er vanuit de redactie weinig liefde voor Idle Games, een prachtig genre, waar ik bij deze graag een lans voor breek. Hoog tijd ook, want die games zijn niet voor niets zo populair.

Puur

Idle Games zijn doodsimpele spelletjes waarin je in de meeste gevallen op shit moet klikken om het kapot te maken, waardoor je XP vergaart die je vervolgens uitgeeft om meer schade te doen, waardoor je weer op sterkere shit kan klikken om meer XP te krijgen. Het is de progressie van een RPG in zijn meest pure vorm; zonder slechte dialogen, saaie fetch quests of andere belemmeringen die je weerhouden van het heerlijke gevoel van levellen.

CLICK



Cow Clicker uit 2010 gaf het startsein voor het Idle Games genre.

Koetje klikken

Ondanks dat het een relatief jong genre is, ligt de oorsprong van de clickers toch alweer een jaartje of vijf in het verleden. De gelijkenissen tussen games als Time Clickers en het in 2010 verschenen Cow Clicker zijn namelijk overduidelijk. Cow Clicker was een project van gameonderzoeker Ian Bogost, bedoeld als kritiek op de geestdodende gameplay van het destijds immens populaire Farmville.

> **"Idle Games zijn op Steam niet meer weg te slaan uit de lijst van meest gespeelde spellen."**

In Cow Clicker diende je elke zes uur op een koe te klikken, maar door vrienden toe te voegen en andere domme opdrachten te doen, kon je die wachttijd verkorten.
Bogost had goud in handen, want hij snapte de aantrekkingskracht van de click. Cow Clicker was een gigantisch succes, maar het was nog niet simpel genoeg...

Koekje klikken

Fast forward naar 2013. Ergens op een zolderkamer in het land van wijn en stokbrood ziet programmeur Julien Thiennot het licht. Julien (a.k.a. Orteil) lanceert Cookie Clicker, een browsergame waarin je op een gigantisch koekje klikt om meer koekjes te bakken die je vervolgens uit kan geven aan upgrades om sneller te kunnen bakken.
Je eerste upgrade is een cursor die voor jou clickt zodat je lekker achterover kan leunen terwijl Cookie Clicker zichzelf speelt, en dat maakte Cookie Clicker in één klap een stuk chiller dan het ietwat bewerkelijke Cow Clicker.

click

Cookies & clicks

Cookie Clicker is een game die draait om pure progressie. Je hebt geen tegenslagen, geen uitdaging, niks om over na te denken of te overwegen; gewoon pure vooruitgang. Wat je ook doet; het aantal koekjes dat je per seconde produceert gaat omhoog. Een nieuwsgierige geest zoals ik wil natuurlijk weten waar het eindpunt ligt, dondersgoed wetende dat dat eindpunt niet bestaat. Het is het game-equivalent van op je sokken over een gladde parketvloer sliden, maar dan zonder dat je telkens een aanloopje hoeft te nemen. Een lopende band die je constant aanmoedigt om door te gaan, waarop je eindeloos kan rennen zonder moe te worden. Puur genot zonder weerstand.

Bijna perfect

Thiennot z'n concept bleek al snel populair. Tien dagen nadat hij zijn creatie op 4chan deelde, zag hij zo'n 200.000 mensen per dag gebruik maken van zijn spelletje. Zijn ontwerp was dan ook nagenoeg perfect; alle Idle Games die sindsdien zijn verschenen, volgen de blauwdruk van de Fransman dan ook op de voet.
Het enige dat Thiennot beter had kunnen doen was het platform, want zonder Steam-integratie is Cookie Clicker maar een eenzame en achievement-loze bedoening.

Vier tegelijk

Inmiddels lijken de Idle Games Steam veroverd te hebben. Begonnen met Adventure Capitalist en Clicker Heroes zijn ze niet meer weg te slaan uit de lijst van meest gespeelde games, en elke week lijken er weer nieuwe klonen bij te komen.
In essentie verschillen ze weinig van Cookie Clicker, maar dankzij mooiere graphics, Steam achievements en kleine veranderingen weten ze me elke keer weer te grijpen. Terwijl ik dit schrijf, speel ik vier van die games tegelijk, en het zullen echt de vier laatste niet zijn.



WELKE CLICKERS MOET IK SPELEN?!

Ik snap dat je na mijn pleidooi niet kan wachten om zelf aan de slag te gaan met dit fantastische genre. Helemaal als je weet dat de meeste van deze geweldige games gratis én vrijwel volledig vrij van microtransacties zijn!

SAKURA CLICKER

Waar: Steam
Kosten: Gratis, maar je kan cosmetische DLC kopen
Wat: Klik op de anime-meisjes om ze dood te maken zodat je geld krijgt dat je kan uitgeven om anime-meisjes in te huren om sneller anime-meisjes dood te maken. Je bent zelf ook een anime-meisje dat een beetje levenloos in de hoek van het beeld staat.
De moeite waard: Neuh, doet niks wat andere clickers niet doen, de interface is lelijk en er zitten amper animaties in.



CLICKER HEROES

Waar: ClickerHeroes.com of Steam
Kosten: Gratis
Wat: De RPG onder de clickers. Je klikt op monsters om ze dood te maken waardoor je XP vergaart dat je vervolgens uitgeeft aan Heroes die je inhuurt om voor je te vechten.
De moeite waard: Clicker Heroes speelt lekker weg en heeft een grote actieve community die constant bezig is met het uitwerken van de beste strategieën. Genoeg diepgang dus.



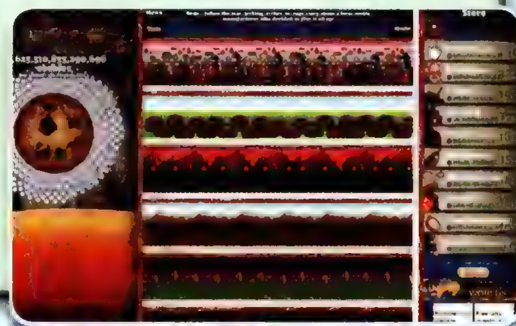
TAP TAP INFINITY

Waar: Steam / iOS / Android
Kosten: Gratis
Wat: Clicker Heroes met 3D graphics.
De moeite waard: Neuh, Clicker Heroes heeft een betere interface.



COOKIE CLICKER

Waar: orteil.dashnet.org/cookieclicker
Kosten: Gratis
Wat: Klik op het koekje om meer koekjes te maken die je kan uitgeven om automatisch koekjes te maken. Upgrades als omaatjes, fabrieken en tijdportalen versnellen je productie.
De moeite waard: Ja hoor, hij is browser-based dus je kan hem lekker op kantoor/school spelen en er zitten achievements in om je zoet te houden.



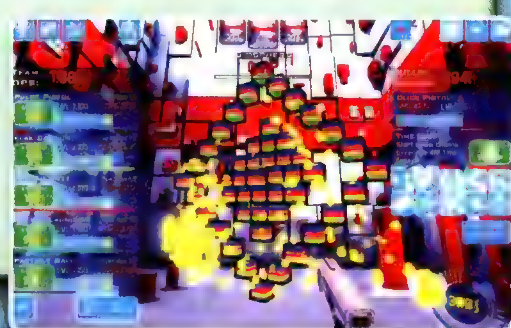
ADVENTURE CAPITALIST

Waar: Steam / iOS / Android
Kosten: Gratis met betaalde DLC
Wat: Je begint met een limonadekraampje waar je op moet klikken om geld te verdienen, dat je vervolgens uitgeeft om een krantenkiosk te kopen om uiteindelijk banken en oliebedrijven te runnen. Als je geen zin hebt om te klikken, kan je managers inhuren die voor je klikken, ook als je de game niet speelt.
De moeite waard: Zeker! Er zijn lekker veel upgrades te verzamelen en de getallen worden ontiegelijk groot (in de vigintiljarden), een essentieel onderdeel van een fatsoenlijke clicker, want hoe hoger de cijfers, hoe beter de game.



TIME CLICKERS

Waar: Steam / Android / iOS / timegamers.com
Wat: Wat Clicker Heroes is voor RPG's, is Time Clickers voor de shooter. Je schiet op blokjes om ze te laten ontploffen om vervolgens de vergaarde XP te gebruiken om sterkere wapens te kopen. Ook in Time Clickers valt er genoeg te upgraden, is er een Call of Duty-achtig prestige systeem dat je beloont als je opnieuw begint na het honderdste level en gaan de cijfers ontiegelijk hoog.
De moeite waard: Time Clickers is hands down mijn favoriete clicker. Het heeft explosies, wapens, het gaat ontzettend snel als je je wapens upgrade en de interface werkt fijn. Als je één van deze games gaat spelen, zorg dan dat het Time Clickers is. ✖





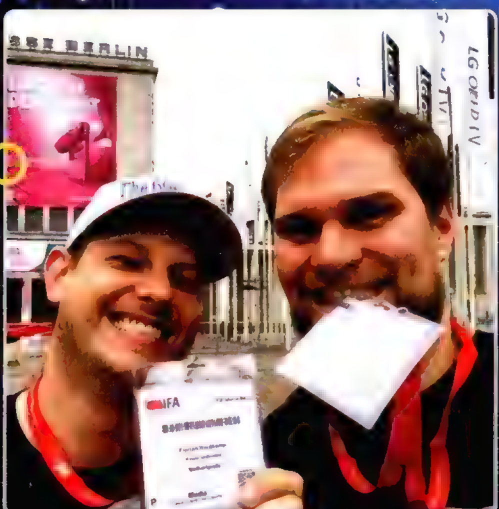
IFA 2015

HEFTIGE HARDWARE EN COOLE GADGETS

Elk jaar vindt in Berlijn de IFA plaats, met een kwart miljoen bezoekers de grootste consumentenelektronica beurs ter wereld (vijf keer zo groot als de E3!). Hardware-specialisten Tjeerd en Florian hebben voor jou op een rijtje gezet waarom deze beurs de moeite waard is!

HEFTRUCK OP JE TENEN

Op de E3 en Gamescom zijn er net als op de IFA speciale persdagen, maar op de IFA loop je op de persdag tussen de nog opbouwende standhouders! Het is echt bizar dat de pers al naar binnen mag, terwijl de beursvloer nog helemaal niet klaar is. De standhouders vinden het ook zichtbaar vervelend, aangezien de pers keihard in de weg loopt!
De echt grote partijen hadden hun stands wel al (bijna) klaar, maar er waren nog zoveel mensen in de weer, dat het ***een wonder is dat we niet zijn aangereden door een vorkheftruck***.



ZO ROLLEN WE

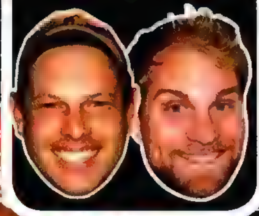
IFA is onwaarschijnlijk groot en met bijna 150 vierkante kilometer aan beursoppervlakte hebben we flink moeten afzien met de benenwagen.



Maar toen kregen we een wel heel vet speeltje in onze handen/voeten gedrukt: de ***Oxboard***. Een soort Segway zonder stang; een beetje tricky om te leren, maar uiteindelijk onmisbaar! Als koningen zweefden we over de beursvloer; we hoefden geen stap te verzetten en het was nog awesome ook.
De Oxboard kan ongeveer vijftien kilometer per uur, en dat is best wel rap als je langs allerlei zwalkende Japanners zoeft!
Mocht je er ook eentje willen; het is vijf weken bollenpellen: 800 euro. Tja, dat is inderdaad crazy, niemand houdt vijf weken bollenpellen vol. Helaas dus.



Wat viel nog meer op
Een laptop met waterkoeling van ASUS!





Wat viel nog meer op
Er viel wel wat te gamen, maar de gaming setups waren af en toe belabberd slecht. We zagen meerdere malen toffe beeldschermen maar verschrikkelijke framerates of antieke games!





Wat viel nog meer op
De lekkerste kebab vind je in Berlijn. De meest ranzige scheten waren gek genoeg ook in Berlijn te ruiken.



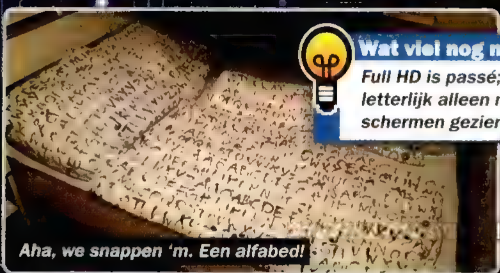
Hoe Tjeerd deze eettent vond? Hij rookworst.



Florian at zo smerig, dat viel met geen penne te beschrijven.



Een Audi RS5! Florian kon er zijn ogen niet vanaf houden...



Aha, we snappen 'm. Een alfabed!

Wat viel nog meer op
Full HD is passé; we hebben letterlijk alleen maar 4K schermen gezien!



Ach, Tjeerd heeft wel voor hetere vuren gestaan.



Florian was altijd eerder klaar. Na twintig jaar lang vier blikjes Red Bull per dag, heb je ook veel minder te poetsen.

TIP: NEEM ALTIJD EEN SCHROEVENDRAAIER MEE

Nietsvermoedend liepen we een hokje bij Philips binnen, en onze ogen werden uit onze koppen geblazen door de ***Philips Ambilux TV***. Dat gamen met licht een heel stuk toffer wordt, dat wisten we stiekem al een beetje, maar hier sloeg ons netvlies van op hol.
Wat is het geheim? Op de achterkant van de Ambilux zitten negen kleine beamers die informatie van het scherm verwerken in een lichtshow op de muur en daarmee je beeld soort van uitbreiden. Op die muurshow kun je gewoon elementen herkennen uit de film die je aan het kijken bent, of de game die je speelt.

We stonden een kwartier lang vol ontzag naar het scherm en de muur te gapen. Toen we klaar waren met staren, begonnen we aan het ding te trekken om 'm mee te nemen, maar we kregen 'm niet los. Nu missen ze in Berlijn nóg een muur.

HOOG DYNAMISCH ENZO

De nieuwste rage op het gebied van TV's is de ***High Dynamic Range*** (HDR) functionaliteit. Verschillende fabrikanten gebruiken dit in samenwerking met de hoge 4K kwaliteit om verbluffend mooie beelden op het scherm te toveren.
Omdat er veel meer kleur en contrast gebruikt kan worden, gaat de beeldkwaliteit weliswaar omhoog, maar voor gamers is het waarschijnlijk minder cool dan je hoopt. 4K schermen hebben al een wat hogere latency dan full HD TV's en HDR zorgt voor nóg meer vertraging!
HDR en 4K is fantastisch voor films, maar lijkt minder geschikt voor gamen.



Wat viel nog meer op
Heel. Veel. Smartwatches!



SONY SCHIET MET SCHERP

De laatste twee jaar waren de verbeteringen aan de Xperia telefoon ten opzichte van het oude model te verwaarlozen, maar met de ***Sony Xperia Z5 Premium*** maakt Sony weer eens een grote stap. Dit wordt namelijk de allereerste smartphone ter wereld met een 4K scherm!
We mochten er backstage al even mee stoeien, en de beeldkwaliteit is bijna belachelijk te noemen. Een resolutie van 3840x2160 op een 5,5 inch scherm is mega sexy, maar dat gaat je wel 800 euro kosten! ✖

TOP TIEN

OP WELKE GAMECHARACTERS LIJKEN DE PU-REDACTEUREN?

Toegegeven, we hebben het ooit eerder gedaan. Maar omdat het redactieteam sindsdien behoorlijk is gewijzigd en Graddus nu eenmaal heel anders tegen de zaken aankijkt dan Jurjen destijds, mocht hij nog eens op zoek naar de gamedubbelgangers van de PU-redacteuren.

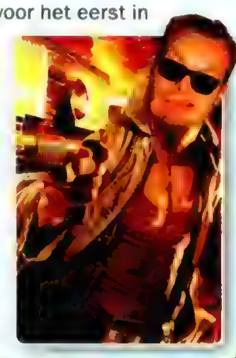
10 NINO / GIMLI [LOTR]

Als ik naar Nino kijk, zie ik een baard. Een baard waar soms stukjes eten uit de redactiekantine in blijven hangen, maar vooral een baard waar ik, als man zonder noemenswaardige baardgroei, jaloers van word. Een baard met de hoofdletter B. Een baard om door een ringetje te halen.



9 JJ / DUKE NUKEM [DUKE NUKEM]

Toen ik JJ's blonde koppie en opgeblazen torso jááaren terug voor het eerst in de PU zag staan, dacht ik serieus dat Duke Nukem naar zijn evenbeeld was gemodelleerd. Maar kom op, het was 1998. Ik was 15. En zeg nou zelf: die twee spierbundels lijken toch ook als twee druppels water op elkaar?



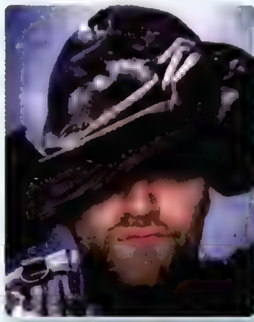
8 SAMUEL / EDDIE RIGGS [BRÜTAL LEGEND]

Dezelfde kleermaker, dezelfde kapper, dezelfde zucht naar aandacht... Man, man, man, wat lijken Samuel en Eddie Riggs op elkaar. Hebben ze ook dezelfde moeder? Hmmm, ik weet het niet. In ieder geval kunnen ze haar alleen een kusje geven als ze bovenop elkaar gaan staan.



7 TJEERD / GHOSTS-MARINIER [COD]

Call of Duty: Ghosts was de slechtste CoD sinds jaren. Waarom het spel dan toch een ruime voldoende kreeg van Tjeerd? Tja, niet verder vertellen hoor, maar het schijnt dat de slungel een dealtje met Activision had gesloten. Nee, geen steekpenningen, maar een rolletje in de game!



6 WOUTER / TREVOR [GTA V]

Het verhaal is bekend: als Wouter niet door ons van zijn Veendamse zolderkamertje gerukt was, zat hij nu in de WW. Of was hij crimineel. Een opportunist als Trevor, met wie Wouter ook nog eens opvallende uiterlijke overeenkomsten vertoond. Echt, zet die gekke redneck maar eens een brilletje op...



5 JAN / AGENT 47 [HITMAN]

Ze zijn beiden kaal. Beiden doen ze alles voor geld. En beiden zijn ze bijzonder gesteld op deadlines (uhm, dit gaat toch over Jan? - Ed). Toch, er is één belangrijk verschil tussen Agent 47 en onze kale hoofdredacteur: de een wil je niet in een donker steegje tegenkomen, terwijl de ander al schrikt van zijn eigen schaduw.





4 GRADDUS / GUILE [STREET FIGHTER]

Soms, als ik in de metro zit of naar mijn werk loop, gebeurt het. Ik zie mijn spiegelbeeld in een ruit, pak zonder pardon een kam uit m'n zak, strijk ermee door mijn haar, voel het weer perfect in model springen en kan een zelfvoldane zwiep met m'n hoofd niet onderdrukken. Ik roep er nog net geen 'Sonic Boom' bij.

3 FLORIAN / DIDDY KONG [DONKEY KONG]

Florian blijft een aparte gast. Ik weet niet of het aan zijn Energy Drink-consumptie ligt of gewoon zijn positieve levensinstelling, maar de man ademt altijd één en al enthousiasme. Een beetje als een blije aap. Met een petje... Ha, ik denk dat we onze Florian look-a-like te pakken hebben.



2 ED / DHALSIM [STREET FIGHTER]

Eén en al zen, als een boeddhistische heremiet met een opiumverslaving. Dat is Ed. Maak de man echter niet boos, want dan heb je een probleem. Tja, het blijft een straatvechtertje met lange tenen, die ouwe eindredacteur van ons. Hoewel, oud... zijn uitschuifbare lichaamsdelen werken nog prima!



1 JURJEN / GORON [ZELDA]

In zijn dromen lijkt Jurjen waarschijnlijk op Kratos. Een krachtige, machtige krijger die de meest fantastische avonturen beleeft en er aan het eind van de rit ook nog eens met de chick vandoor gaat. Maar in het echte leven? Daarin is onze Nintendo-fanaat gewoon een gezellige Goron.




GAME WIRE®
PLAY MORE
NO PHOTOGRAPHY
WWW.GAMEWIRE.NL


SUPER MA
GOLD AWARD
REVIEWS





Is Super Mario Maker een level editor? Ja, dat is het. Maar dan wel eentje met de essentie van de Super Mario Bros. ervaring. Wat die essentie is? Een vraagteken, zegt Jurjen. Een vraagtekenblok, om precies te zijn.



Bij dit plaatje een bijschrift maken over een 'linke situatie' is wel een beetje een open deur.

Het is vaak een van de eerste dingen die je ziet in een nieuwe Mario. Zo'n geel blok met een vraagteken erop. Wat zou er gebeuren als je ertegenaan springt? Vaak zit er alleen een muntje in. Maar er kán ook iets anders in zitten.

Natuurlijk hoop ik altijd op een power-up die Mario bijzondere vermogens geeft. Zo vond ik bijna dertig jaar geleden in het tweede vraagtekenblok van Super Mario Bros. de paddenstoel die Mario in Super Mario veranderde. In het zesde vraagtekenblok van Super Mario Bros. 3 vond ik ooit een blaadje dat Mario in een vliegende wasbeer veranderde. In het vierde vraagtekenblok van Super Mario World ontmoette ik voor het eerst mijn groene vriend Yoshi.

> **weetje - weetje**
>
> *In de levels met de thema's van Super Mario World en New Super Mario Bros. U kun je sprongen maken die in het originele SMB-thema niet werken, zoals - respectievelijk - de draaisprong en wall jump.*

Alle power-ups en vele andere elementen uit de drie Mario's die ik nu heb opgenoemd, zijn in Super Mario Maker aanwezig als bouwstenen om je eigen levels mee te maken. Daarnaast zijn er ook nog veel elementen uit New Super Mario Bros. U, al heb ik de eikel die Mario in een vliegende eekhoorn verandert nog niet gevonden. Maar dat komt vast nog wel.

Idiote constructies

Je begint je bouwavontuur in Super Mario Maker door een variant op level 1-1 van Super Mario Bros. te spelen. Na de eerste sprongen stopt het spel, en word je gewezen op het feit dat er wat dingen in het level ontbreken. Daarna word je eerste bouwdoos geopend, met daarin twaalf soorten elementen, waaronder blokken, munten, Goomba's, Koopa's en - uiteraard - vraagtekenblokken. Je kunt deze elementen plaatsen door te tikken en te slepen. Dat is de basis. Maar er zijn ook andere, iets complexere manieren om levels te bouwen. Daarvoor verwijs ik je graag naar de interactieve ingame handleiding, die sowieso veel toffe tips biedt. En je moet ook maar eens kijken wat er gebeurt als je met een element schudt. Of als je een element in een ander element plaatst.

Dat je munten of paddenstoelen in vraagtekenblokken en buizen kunt plaatsen ligt voor de hand, maar wat gebeurt er als je bijvoorbeeld een vijand in een kanon sleept? Of wanneer je een vijand bovenop een andere vijand plaatst?

En zo is de vraagtekenblok-essentie ('wat zou er gebeuren als ik...') van Super Mario Bros. ook in het bouwproces van Super Mario Maker aanwezig. En hoe meer je bouwt, hoe meer er beschikbaar komt. Al snel werk je niet meer met twaalf maar met een dikke honderd verschillende elementen, waarmee je echt de meest idiote constructies en combinaties kunt maken.

De schoen

De schoen van Super Mario Bros. 3, ken je 'm nog? Die Goomba's Shoe waarin Mario kon stappen zo- »



De muntjes in de eerste Mario op de NES waren eigenlijk de eerste bitcoins.

dat hij veilig op puntige ondergronden kon springen? Die komt ook beschikbaar. En er is dit keer ook een damesvariant met hoge hak. Je kunt die schoen groter maken door er een paddenstoel op te slepen, en die grotere schoen laten vliegen door er vleugels op te slepen, en een vuurspuwende piranha in die grote vliegende damesschoen plaatsen. Nintendo is duidelijk afgestapt van het idee 'dit hoort wel of niet in Mario' om je in plaats daarvan complete vrijheid te geven. Je kunt zelfs de microfoon gebruiken om zelf geluidseffecten op te nemen. Zodat er - bijvoorbeeld - een harde boer klinkt als Mario tegen een vraagtekenblok springt.



Antisemieten spelen nooit games waarin Mario voorkomt vanwege hun Mariodenhaat.

VIJFTIG AMIIBO

Tijdens het bouwen kun je een amiibo tegen je GamePad duwen om een speciale vraagtekenpaddenstoel te krijgen die je in je level kunt plaatsen. Als Mario die paddenstoel tijdens het spelen van het level aanraakt, verandert hij in het personage van je amiibo, dus bijvoorbeeld Samus, Pac-Man, Wii Fit-trainer of Kirby. Meer dan vijftig amiibo worden ondersteund, dus grote kans dat die van jou ook heel wat lollige momenten gaan opleveren.

Soms zijn de zelfgemaakte levels cool omdat ze uitdagend zijn, maar soms zijn ze ook gewoon cool omdat ze zo vindingrijk gemaakt zijn. Ik speelde bijvoorbeeld een level van een ander waarin ik helemaal niets moest doen omdat Mario automatisch via springveren, schedeltreintjes en lopende banden door het level werd vervoerd.

Je kunt een cool level met een ster belonen en Miiverse commentaren en tekeningen in levels zetten, waardoor Super Mario Maker ook een social media-achtige laag krijgt.

Mijn zelfgemaakte level Piranha Stairs heeft bijvoorbeeld al vijf sterren gekregen, en ik moet zeggen: dat is best een kick. Het moedigt aan om steeds meer en mooiere levels maken, en dat is dan ook precies wat je in Super Mario Maker ziet gebeuren.

Vrolijke viering

Mijn zoontje van vier had even met me meegekeken en vervolgens in een half uurtje en zonder hulp zijn eerste level gemaakt. Natuurlijk vol vijanden en chaos (wat is er nu leuker dan tientallen Goomba's op één hoop te gooien?) maar wel gewoon speelbaar en haalbaar. Dat zegt naar mijn idee alles over de toegankelijkheid en eenvoud van Super Mario Maker als levelmaakprogramma. Want dat is het in feite. Maar het is ook veel meer dan dat.

Super Mario Maker is óók een feest der herkenning voor wie zich de genoemde vier Mario platformers herinnert. En een soort vrolijke viering van het fenomeen Mario an sich (wat nog eens wordt onderstreept doordat de retail versie inclusief een kleurrijk boek met voorbeelden en maffe art wordt geleverd). Dan is daar nog, zoals gezegd, de sociale laag. Maar het is ook gewoon een Mario-spel met oneindig veel levels.

Geweldige hindernisbanen

Er zijn spelstanden waarin je met tien of honderd Mario's door allerlei levels van respectievelijk Nintendo's professionals als andere gebruikers moet spelen. Maar die levels van andere gebruikers kun je ook gewoon per stuk spelen

> **"Zelfs als je geen enkel level wil bouwen, is dit een geweldige nieuwe Mario, met steeds weer nieuwe verrassingen."**





Als je nou marketingmanager bent bij 7Up kun je mooi sluikreclame maken met je zelfgemaakte levels.

in 'Levelwereld'. Daarbij kun je zoeken op bepaalde categorieën, bepaalde makers volgen en levels van andere gebruikers downloaden om er zelf weer aan verder te werken.

Voor deze review zat ik op een aparte server met een paar honderd gebruikers, en er ontstond eigenlijk meteen al een aanhoudende stroom levels, waaronder wat misbaksels (zoals mijn wel erg simpele level 'Wolkje vliegt') maar ook echt geweldige hindernisbanen. Uiteraard krijgen de makers van dat soort meesterwerkjes de meeste lof en medailles, waardoor ze ook meer levels mogen uploaden dan andere gebruikers.

Het grappige bij het spelen van die zelfgemaakte levels is dat je vaak op heel ongebruikelijke manieren over levels moet denken, aangezien amateurs bepaalde (ongeschreven) regels die de échte pro's hanteren natuurlijk met voeten treden en spontaan de gekste dingen verzinnen.

Doe mee

Op het moment dat je dit leest, zijn er wereldwijd ongetwijfeld al honderdduizenden mensen aan het bouwen, en zijn er waarschijnlijk al meer levels verschenen dan je ooit zult kunnen spelen. Ik zou zeggen: doe mee, werp je in de community, verken je talent en geniet van het creatieve proces. Als mijn zoontje van vier het kan, kan jij het ook. Maar zelfs als je geen enkel level wil bouwen, is dit een geweldige nieuwe Mario met steeds weer nieuwe levels en verrassingen. Dáár hoef je in elk geval geen vraagtekens bij te plaatsen.



SCORE 90

Super Mario Maker is het toegankelijkste, coolste en verrassendste levelbouwprogramma ooit. Daarnaast kun je als speler ook nog eens genieten van honderdduizenden van de mafste levels ooit gemaakt.

JURJEN



Er is genoeg (en steeds meer) materiaal om zowel het bouwen als het spelen van levels vrijwel eindeloos lang leuk te houden.

100+ UREN

BASICS

LEVELBOUWER / PLATFORMER
NINTENDO EAD 4
1 SPELER
OUT NOW



EVOLAND 2

De Japanse RPG is een prachtig genre met een rijke geschiedenis waar menig gamer mooie herinneringen aan heeft. Evoland 2 is bedoeld als ode aan de JRPG, maar doet de game het genre ook daadwerkelijk eer aan? Nino ging er eens goed voor zitten.



Het eerste deel van Evoland verscheen in 2013 en was een fraaie lofzang op de rijke geschiedenis van de Japanse RPG. Je begint in de 8-bit generatie en knokt je vervolgens een weg naar het heden, terwijl de graphics en de gameplay met elke generatie een tikkie moderner worden. Geinig concept, vier uurtjes lang en verkrijgbaar voor een tientje op Steam.

"Zo goed als z'n voorganger wordt het nooit; het is meer van hetzelfde maar dan uitgerekt."

Tweeënhalf jaar later, doet het Franse Shiro Games er nog een schepje bovenop met Evoland 2.

Cliché, natuurlijk

Het verhaal van de tweede Evoland staat volledig los van het eerste deel. Zoals het een goede traditionele RPG betaamt, speel je een jochie van een jaar of vijftien die aan het begin van de game wakker wordt met geheugenverlies. Nadat je samen met een vriendinnetje het nabijgelegen bos intrekt om uit te zoeken of je je iets kan herinneren van je vorige leven, word je meegesleurd op een epische tijdreis waarin je een allesvernietigende catastrofe moet zien te voorkomen. Super cliché natuurlijk, maar Evoland 2 mag dat, aangezien de hele game draait om referenties naar allerlei genres.

Knallen, vliegen en gitaar spelen

Net als zijn voorganger begint de game met heel simpele graphics, die bij elke sprong in de tijd complexer worden. Het tempo ligt echter aanzienlijk lager dan in het eerste deel. Vloog je in een uurtje of vier door het origineel; Evoland 2 biedt makkelijk het vijfvoudige aan gameplay.

Die langere duur is zowel een vloek als een zegen voor de eigenzinnige RPG. Doordat de game aanzienlijk langer is,



hebben de Fransozen er veel meer verschillende genres in kunnen proppen. Niet alleen de standaard RPG-conventies komen aan bod, ook compleet andere gameplay komt voorbij: Guitar Hero, Street Fighter, Candy Crush, bullet hell shooters, Mega Man, platformers: ze zitten er allemaal in.

Toch weet ik niet zo goed wat ik van dit duizend-genres-in-één-spelconcept moet vinden. In de eerste game was het geweldig, de verschillende stijlen volgden elkaar in rap tempo op, en ondanks dat ze niet allemaal even goed waren uitgewerkt, was het een leuke noviteit die de game de volle vier uur interessant hield.

In dit tweede, veel langere, deel werkt hetzelfde idee een stuk minder goed. De verschillende genres zijn nog steeds niet allemaal perfect uitgewerkt, maar doordat de secties een stuk langer duren, valt de gebrekkige gameplay veel meer op. In sommige minigames zijn de controls gebrekkig, andere hebben weer te weinig om het lijf, of duren te lang om boeiend te blijven.



Koopje

Gelukkig kost Evoland 2 maar twintig euro en compenseert de game zijn imperfecte gameplay met een overdaad aan content. Zo goed als het eerste deel wordt het echter nooit; het is meer van hetzelfde maar dan uitgerekt, waardoor het een beetje van zijn charme verliest. Deel één is de helft goedkoper en verveelt nergens, dus als dit concept je aanspreekt, raad ik je aan om die game eerst te checken. Speel je die uit, en is je honger nog niet gestild, dan kun je met een gerust hard door naar het tweede deel.

SCORE 75

Meer van hetzelfde is niet altijd beter. Toch blijft het concept van een reis door de geschiedenis van RPG's leuk en krijg je voor twintig euro heel veel waar voor je geld.

NINO



Na twintig uur rollen de credits door het beeld, dan zijn er nog wat verborgen objecten en achievements te verzamelen.

20 UREN

BASICS

RPG / VAN-ALLES-WAT
SHIRO GAMES
1 SPELER
OUT NOW

REVIEW | PC | MAC

FORZA MOT



Forza 5 ging de boeken in als een van de beste launch-games voor de Xbox One, maar nu de console een tijdje op de markt is en er alternatieven zijn, is Florian benieuwd of de opvolger opnieuw de beste racegame is voor de Xbox One.



Gran Turismo en Forza Motorsport waren lange tijd grote concurrenten van elkaar en zo'n beetje de enige echte optie als het ging om realistische driving simulators op de consoles. Tegenwoordig heeft Project Cars een dikke vinger in de pap én een nieuwe standaard neergezet als het gaat om realistische physics en besturing.
Dit is dus de kans voor ontwikkelaar Turn10 om te laten zien dat ze nog steeds Racegame Koning zijn op de One!

Strak in de lak

De Forza games hebben altijd heel goed laten zien waar de Xbox consoles toe in staat waren als het gaat om grafische pracht, en dat is in het geval van Forza 6 niet anders. Forza 5 zag er al verdomd goed uit op de Xbox One maar Forza 6 zit zelfs nog wat strakker in de verf.
De tracks en vooral de auto's zien er verbluffend mooi uit, maar ook de hele presentatie is gelikt. Voor elk nieuw event krijg je een cool filmpje te zien (met af en toe commentaar van James May en Richard Hammond) maar ook Auto Vista is een lust voor het oog. Alle scheurijzers zijn daar in detail te bekijken, en alleen al hiermee kunnen de liefhebbers zich uren vermaken.
Veel gamers vonden dat Forza 5 te weinig content bood, en daar heeft Turn10 duidelijk naar geluisterd. Forza 6 heeft niet alleen mega veel vette auto's; er zitten nu ook meer dan genoeg locaties en tracks in de game.
Daarnaast is de Career Mode enorm uitgebreid, waarbij je zelf kunt kiezen met welke klasse je de races rijdt, en zijn er allerlei Showcase Events om je tanden in te zetten. In deze Showcase Events krijg je speciale opdrachten, zoals het slalommen om pionnen, driften voor de hoogste score, dragracen voor de beste launch speed, of time trial voor de snelste rondetijd. Deze events zijn lekker pittig, omdat je vaak in lastig te besturen auto's moet rijden.

"Forza 6 geeft je het idee dat autoracen fantastisch is, en daar ligt z'n grootste kracht."

Rad van Fortuin

Elke keer als je level up gaat, krijg je via een soort rad van fortuin een compleet willekeurige beloning. Zo verdien je de ene keer een lullige 5000 credits, maar ik had bijvoorbeeld de mazzel meteen de Bugatti Veyron te winnen ter waarde van 1.200.000! Dit klinkt raar, maar aangezien je alle vrijheid hebt om te doen wat je wil in de Career Mode, is het juist een spannende manier van beloningen vrijspelen.

weetje weetje

In Forza 6 is het óf prachtig weer óf het komt met bakken uit de hemel. Door de regen ontstaan er dan diepe plassen, waardoor er aquaplaning kan optreden. Een heel vet detail, dat er meesterlijk uitziet.

Met het rijden van races verdien je naast experience, de nodige knaken die je kunt gebruiken om nieuwe auto's toe te voegen aan je droomgarage, maar ook voor het kopen van Mod Packs. In elke race kan je gebruik maken van maximaal drie mods en de variatie is enorm. Zo heb je bijvoorbeeld mods die je meer grip of vermogen geven, mods die je een paar plekken laten opschuiven op de starting grid, mods die je meer credits geven na de race en ga zo maar door. Het leuke is dat de mods in de packs geheel random zijn, en je dus van tevoren niet weet wat je koopt.



Simpele ziel

Het upgraden van de wagens staat in Forza 6 weer vol in de spotlight, en dat kan zowel motorisch als visueel. De

ORSPORT 6



Formule 1 coureurs mogen geen risicovolle dingen doen buiten het racen om, omdat ze natuurlijk miljoenen waard zijn. Zo heeft onze Max altijd z'n enkels ingetaped zodat hij zich niet kan verstappen.

Forza community gaat altijd helemaal los met het maken van de bruutste racemonsters, en dat zal in Forza 6 niet anders zijn. Er kan weer naar hartenlust, én zonder al te veel moeite, worden getuned met alle verschillende onderdelen en skins. Elke simpele ziel kan met een paar drukken op de knop zijn droomauto maken, die bovendien nog eens prachtig in beeld komt door de vette graphics, wat wil je nog meer? Nou, wat dacht je van het belangrijkste in een racegame: de physics! Forza was altijd een van de beste racegames op de consoles als het ging om realistische physics, maar Project Cars heeft intussen een nieuwe standaard neergezet. Okay, ik ga er verder niet meer omheen draaien: de physics in Forza 6 voelen verouderd. Er is qua besturing en physics niet zo gek veel veranderd ten opzichte van Forza 5, en dat zorgt ervoor dat Forza 6 naast Project Cars wat simpel, zelfs arcade-achtig aanvoelt! Tuurlijk, Forza 6 gaat veel te diep en is te lastig om een arcadegame te zijn, maar door de physics krijgt het toch die vibe. Je hebt eigenlijk nooit genoeg grip, waardoor je gigantische drifts maakt, de auto's zwabberen een beetje over het asfalt en nooit krijg je dezelfde feedback als in Project Cars. Het lijkt net alsof Forza 6 wat te veel is beïnvloed door Forza Horizon en men getracht heeft de game toch die simulator feel te geven door de auto's zwaar, log en lomp te laten besturen.

Veilige keuze

Okay, na een tijdje krijg je er wel gevoel voor en hou je ook de dikste bakken prima onder controle, maar de stap van Forza 5 naar deel 6 is gewoon te klein, als het gaat om het technische aspect van de manier waarop de auto's reageren.
Turn10 speelt op safe, waardoor Forza 6 geen duidelijke keuzes maakt. Als je realisme wil, ga je voor Project Cars. Als je arcade wil, ga je voor Forza Horizon of Need for Speed. Ik weet eigenlijk niet voor welke doelgroep Forza 6 nou precies bedoeld is.
Het zullen voornamelijk autoliefhebbers zijn die vooral willen genieten van de mooiste graphics en de details over de meest exotische wagens die deze wereld rijk is. Er is geen enkele game die zoveel content met zoveel oog voor detail biedt, én laten we vooral niet vergeten dat Forza 6 nog steeds heel erg leuk is om te spelen.
De physics en de besturing zijn misschien niet state of the art, maar Forza 6 geeft je het idee dat autoracen fantastisch is, en daar ligt z'n grootste kracht.

BUGS EN GLITCHES

Tijdens het spelen ben ik aardig wat bugs tegengekomen, zoals het verdwijnen van auto's onder het asfalt, een echo in het geluid, regels in online games die niet voor iedereen gelden, verkeerde logo's in beeld en meer van dat soort ongein. De review code was duidelijk minder gepolijst dan ik gewend ben van Forza games. Hopelijk wordt het gefixt in een day one patch.



'To spoil' betekent bederven, en dat is hier zeer toepasselijk.



SCORE 82

Forza 6 is een uitgebreid vervolg op Forza 5 met wat leuke nieuwe content, maar de game blinkt eigenlijk alleen uit in de presentatie en niet zozeer in de physics. Het blijft een verplicht nummer voor petrolheads, maar verwacht geen Project Cars realisme.

FLORIAN



Ik daag je uit om binnen vijftig uur alle races in de Career Mode op goud te zetten! Daarna heb je zeker nog vijftig uur lol in de multiplayer.

100 UREN

BASICS

RACEGAME
TURN 10 / MICROSOFT
1 - 24 SPELERS ONLINE
OUT NOW



GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

Het is tijd voor Gears of War om zichzelf écht op de kaart te zetten! Want de Ultimate Edition kan onomstotelijk bewijzen of Epics third-person shooter uit 2006 een ware klassieker is, of dat de ouderDom heeft toegeslagen. Wouter beslist het wel effe...



Oh man, de feelz als ik aan GoW denk. Het was de game die de meeste indruk op me maakte van alle games die ik gezien had tijdens mijn ALLEReerste E3, back in 2006. In de pilotaflevering van Baklap TV (zie weetjeweetje) kan je nog zien hoe broekie Wouter danig onder

> **"Het is officieel: Gears of War is een klassieker!"**

de indruk was van de game, nadat hij een 'behind closed door' was binnen gesneakt.
Maar ook toen Gears eenmaal uitkwam, bleef de game me verrassen, hoe het 't cover-based shooter genre introduceerde en de belachelijk vette multiplayer die voor het eerst echt goed gebruik maakte van Xbox Live. Shotties, aliens doormidden zagen en one-liners waar Arnold Schwarzenegger jaloers van wordt: Gears of War was de shit.

Graphic Reload

Negen jaar later en Gears heeft met diens Ultimate Edition een flinke, grafische active reload gehad. Het loopt lekker in de 1080p die X1-bezitters verdienen (helaas in 30fps, maar de multiplayer heeft wel 60), het geheel is minder grijs, heeft scherpere lichteffecten plus zwartere schaduwen en is veel, veel gedetailleerder. In zoverre dat er zelfs extra objecten zoals gras en bomen op sommige plekken zijn toegevoegd, terwijl ergens anders een autowrak (en Gears heeft fucking veel kapotte auto's, nog meer dan het Earth-level in Destiny) compleet met een gebroken raam ligt.





Heel erg naais, maar het vrolijkst word ik van de cutscenes. Ook die zijn mooier geworden dan Jans moeder, met betere gezichtsuitdrukkingen waardoor emoties veel beter overkomen, iets dat een enorme verbetering is, maar het gaat nog veel verder dan dat. Sommige filmpjes zijn bijvoorbeeld anders gemonteerd waardoor de actie veel spectaculairder in beeld komt en er zijn zelfs 'shots' toegevoegd of volledig veranderd, wat de filmische waarde van Gears echt een paar factoren verhoogt. Het is niet zo'n groot verschil als de verbeterde filmpjes in de Master Chief Collection van Halo 2, maar het scheelt niet heel veel...

Eindbaas blaas

Helaas, behalve een Gears comic die je steeds verder unlockt als je Cock... eh, COG Tags verzamelt en een paar extra achievements, heeft deze Ultimate Edition verder geen toegevoegde fanservice. Een tegenvaller, maar de negentien maps, de unlockable characters en de customization opties maken op multiplayer vlak veel goed. En laat ik vooral niet vergeten dat je negentig minuten aan extra campaign plezier krijgt uit de PC-versie, plus - mits je rap genoeg bent - de hele Gears of War Collection vanaf de 360, speelbaar op je One, for nada euri's! Moet je alleen wel ruimte hebben op je XBone, iets wat nog wel eens een probleem kan worden met dat harde schijfje dat kleiner is dan Ed z'n blaas...

weetje • weetje

Je kunt mijn avonturen (en die van Maarten) op de E3 2006 nog steeds checken op Daily Motion, hoewel het wel in magere 480p is... En het geluid halverwege wegvalt. www.dailymotion.com/video/x3eafl_baklaptv episode1e3_fun

SCORE 85

Het is officieel: Gears of War is een klassieker! De gameplay is nog immer boeiend, dankzij de sterke A.I. van de Locust Horde en de uitgebreide, uitdagende multiplayer. Samen met 2015-waardige graphics en een hoop gratis content is dit pakketje een 'moet-koop!' voor verzamelaars.

WOUTER



Speel de campaign op hardcore en je bent wel een etmaal (dat is volgens mij twaalf uur) bezig. Hoe lang je de MP boeiend blijft vinden, dat kan ik moeilijk ruiken.

20 UREN

18

BASICS

THIRD-PERSON SHOOTER
EPIC / MICROSOFT
1 - 8 SPELERS ONLINE
OUT NOW

LARA CROFT GO



De afgelopen maand heeft Jan wat vaker het openbaar vervoer genomen om op zijn iPad Lara Croft GO te kunnen spelen. Wat blijkt; de game is veel meer dan een zoethoudertje tot Rise of the Tomb Raider.



'Snakes. I hate snakes', aldus de beroemdste archeoloog van het witte doek. Zonder Indiana Jones had Lara Croft waarschijnlijk nooit bestaan, maar Tomb Raider is een serie die het geesteskind van George Lucas al snel wist te ontstijgen. In Lara Croft GO, een verdomd fijne game van dezelfde makers als Hitman GO, draait het ook om slangen. Veel slangen. En om spinnen. En om reptielen. Maar toch vooral om slangen. En één grote slang. Een hele, hele grote slang.

Codename Lara

Die slangen (en ander gespuis) versla je op vergelijkbare manier als Codename 47 dat deed in Hitman GO. Bij iedere zet (een simpele veeg met je vinger) op een vast aangegeven pad (dat met verschillende looppaden en vierkantjes met elkaar verbonden is), doet de computer ook een zet.
Zaak is om je route tactisch te plannen en vijandelijke beesten van achteren of van opzij

"Voor deel 2 zou ik direct de poeplap trekken."

te benaderen. Benader je ze frontaal, dan happen ze toe en is het meteen einde oefening. Dat is de enige overeenkomst met Hitman GO, voor de rest staat Lara Croft Go helemaal op zichzelf.

Heerlijk

De game kent vijf hoofdstukken, die onderverdeeld zijn in meerdere levels. De levels op zichzelf bestaan vaak weer uit meerdere schermen.
Soms is het een kwestie van de juiste route uitstippelen, een slang doden en hoppa, je kunt weer verder. Maar al snel komen er schakelaars bij. En instortende vloeren. En instortende muren.
In de spelwereld moet je niet alleen tactisch navigeren, je kunt de omgeving ook inzetten tegen je vijanden. Zo klauter je bewust over een zwak deel van een muur zodat het reptiel dat jou opjaagt met muur en al naar beneden lazert als ie er daarna ook overheen kruipt.

Nog interessanter wordt het wanneer alles samenkomt. Wanneer schakelaars, instortende muren, spinnen, reptielen, slangen [beste Jan, slangen zijn ook reptielen - Ed], pressure plates en verschuivende platformen met elkaar gecombineerd worden, moet je je grijze massa flink aan het werk zetten. Heerlijk.

Geen zoethoudertje

Wat ook helpt, is de vriendelijk ogende, cartooneske vormgeving. De game deed me qua looks denken aan een klassieker als Another World. Toch weet Lara Croft GO met die minimale middelen een fantastische sfeer neer te zetten. En de animaties van Lara zijn stuk voor stuk top.
De game grijpt terug op enkele bekende Tomb Raider elementen en voor fans voelt deze game op een bijzondere manier vertrouwd. Het enige nadeel is dat je die prachtige, onheilspellende wereld deze keer niet vrij kunt verkennen, maar daarvoor hebben we straks in november die andere Tomb Raider game. Echter, om Lara Croft GO als 'zoethoudertje' tot Rise of the Tomb Raider te bestempelen, zou deze mobiele titel absoluut tekort doen. Sterker, ik hoop dat Square Enix Montreal snel met aanvullende content komt. Of met Lara Croft GO 2; in dat geval zou ik direct m'n poeplap trekken.



weetje • weetje
De game zit vol met collectibles. Speur ieder scherm af naar verstopte kruiken!

weetje • weetje
Het geluid is zeer belangrijk voor de sfeer in Lara Croft GO, dus speel deze game alsjeblieft met een (goede) koptelefoon op.



SCORE 80

Lara Croft GO is een game die briljant gebruikmaakt van haar eigen beperkingen, maar tegelijkertijd nergens inboet op sfeer en lore. Samen met het fijne artdesign zorgt dit spelleke voor aangename breinbrekers.

JAN



Ideaal voor trein-, bus-, tram-, boot- en vliegreizen. Of in één ruk uitspelen.

5 UREN

12

BASICS

TURN-BASED PUZZEL-ACTION
SQUARE-ENIX
1 SPELER
OUT NOW



MAD MAX

Opschuiven Fallout, Borderlands en RAGE; jullie voornaamste inspiratiebron heeft eindelijk z'n eigen game gekregen. Aan Mel Gibson-kenner Samuel de taak om te kijken of Mad Max de filmserie eer aan doet.



Ik had laatst bijna ingegrepen bij een vechtpartij. Ik zag vijf skinheads een oud dametje in elkaar slaan. Toch maar niet gedaan, want ik wist niet helemaal zeker wie er precies begonnen was...

Laat ik eerst effe dit zeggen: Mad Max: Fury Road moet je zien; dit is de beste blockbusterfilm sinds tijden. Bovendien is de game, simpelweg Mad Max genaamd, tegen alle verwachtingen in behoorlijk verbonden met de film, dus ik denk oprecht dat je meer van dit open-wereld spelletje zult genieten met George Miller z'n visuele meesterwerk in 't achterhoofd.
De slechterik in de film is namelijk Immortan Joe, een walgelijke tiran die in een gigantische, post-apocalyptische woestijn een hele gemeenschap onder de duim houdt door zijn controle over al het water, en in de game is de bad guy niemand minder dan zijn zoon (de gespierde Scabrous Scrotus) die met zijn leger van gehoorzame War Boys op wellicht nog sadistischere wijze heerser van de zandbak probeert te worden.
Ook wordt er in de game herhaaldelijk aan concepten en locaties uit de film gerefereerd, zoals Gastown (het dorpje dat rauwe olie raffineert tot kostbare benzine) en de rare, sektarische manier waarop het gros van de mensen in deze wereld autorijden, ziet als iets spiritueels. 'Blessed be the Great Combustion!'

weetje • weetje

Snipers kun je op meerdere manieren uitschakelen. De veiligste manier is om ze zelf te snipen vanuit de veiligheid van je wagen, maar je kunt ze ook met de harpoen van je wagen uit hun toren trekken.

Wraak

Max daarentegen, is een nuchtere maar getergde einzelgänger die de vernietigde wereld afstruint in de hoop de herinneringen aan z'n vermoorde familie een plekje te kunnen geven. Hij maakt de fout om op een dag wat brandstof te jatten uit een vesting die blijkbaar eigendom is van Scrotus, wat hem een achtervolging door de krijgsheer en een groep War Boys oplevert. Max wordt gegrepen, gestript van al z'n bezittingen (inclusief z'n wagen, de iconische V8 Interceptor) en halfdood in de woestijn achtergelaten. Hij wordt echter gevonden door de excentrieke Chumbucket, die Max ziet als de strijdbare Messias van zijn autoreligie. Chumbucket blijkt ook een geweldige monteur te zijn en samen besluiten ze wraak te nemen op Scrotus door langzaam maar zeker zijn grip op The Great White (het speelbare gebied van de game) te ontwrichten.
Max is hierbij de dommekracht; degene die al het race-, beuk- en schietwerk doet, terwijl Chumbucket vooral de ondersteunende factor is door continu Max z'n nieuwe wagen, de Magnum Opus, te repareren en te verbeteren.

Harpoen

De Magnum Opus speelt misschien wel de belangrijkste rol in de game, niet in de minste plaats omdat je, uiteindelijk, het grootste deel van de tijd in je auto zit. Althans, dat was bij mij het geval. Meer dan in welke open-wereld game ook, heb ik voornamelijk rondgereden; en dan meestal in mijn steeds dodelijker wordende Magnum Opus.
De beste momenten van de game waren de keren dat ik een konvooi van vijandelijke wagens volgde en de auto's één voor één uitschakelde. Eentje ramde ik van de weg af en tegen een oliepijp aan, en bij een ander gooide ik met m'n harpoen z'n band lek, waarna ik met m'n shotgun de gastank kapot knalde.
Toen ik na een lange achtervolging eindelijk de chauffeur van de benzinewagen wist te doden (door hem op hilarische wijze met m'n harpoen uit z'n



Zo maak je van een Saab een Baas.

wagen te trekken), besefte ik opeens dat ik ongemerkt bijna aan de andere kant van The Great White was beland. En dat terwijl de achtervolging iets was wat ik effe spontaan besloot te doen. Een goede beslissing dus, vooral omdat het me ook het leveldesign extra had laten waarderen.



Dit is geen inhalen meer, maar overhalen.

Dag en nacht

Ik weet nu al dat veel critici de gamewereld van Mad Max gaan afkraken vanwege z'n leegte. The Great White ís nou eenmaal niet veel meer dan een zandbak. Maar persoonlijk vond ik dat juist fijn, vooral omdat 't lange achtervolgingen, zoals die met dat konvooi, mogelijk maakte.
Maar het riep ook dat gevoel van eenzaamheid en onzekerheid op dat ik zo fijn vond aan de films. De woestijn is een dodelijke plek, niet in het minst omdat de enige dingen die je aantreft vaak de verwoeste overblijfselen zijn van herinneringen aan een betere wereld: verroeste schepen, rottende lijken, oude containers...
De leegte accentueert op fraaie wijze het dodelijke karakter van The Great White, vooral in combinatie met de prachtige belichting. Net als in Fury Road, zijn de vele warme tinten van het landschap een lust voor het oog en weet de nacht de aandacht eveneens op te eisen met z'n lichtblauwe gloed en prominent aanwezige sterrenhemel. Een mooiere dag en nacht heb ik, denk ik, niet gezien in videogames. De schemer die de twee etmalen aan elkaar verbond, was, in combinatie met het zand, zelfs dusdanig melancholisch mooi, dat ik op een gegeven moment de auto echt effe aan de kant moest zetten om van het uitzicht te genieten.

weetje • weetje

Voor wie ook niet kan wennen aan de standaardbesturing (schieten met cirkeltje?); vergeet niet dat er ook een alternatieve besturing te selecteren is waarmee de game wat conventioneler wegspeelt.

Collectibles

Het grote probleem van deze game is echter dat het niet alleen trouw wil zijn aan de films, maar ook aan de conventies van het open-wereld genre. Ik zat voornamelijk in m'n wagen, maar verder was ik verplicht dingen aan het doen die ik minder leuk vond; dingen die in deze game zitten omdat, eh, tja, genregenoten dat nou eenmaal ook hebben.
Collectibles verzamelen, kampen overnemen, vechten met identiek uitziende handlangers door te button-bashen... allemaal gameplay-elementen die bijna verplicht aanwezig moeten zijn, maar waar ik na een uurtje of tien spelen wel genoeg van had. En niet omdat die onderdelen slecht zijn, hoor! Integendeel: het vechten voelt lekker bruut en gewichtig, en het feit dat het één-op-één gejat is van de Batman Arkham-games maakt stiekem geen reet uit. En de collectibles wisten op verrassende wijze veel toe te voegen aan het mysterie van deze post-apocalyptische wereld. Het vinden van een oude, verkreukelde foto bijvoorbeeld (uit 'de tijd dat alles nog okay was') met daarop een glimlachend gezin, helpt je echt om een verbinding te maken met deze wereld en z'n depressieve geschiedenis.

> **"Respect hoe perfect het Mad Max-gevoel is omgezet naar een vermakelijke videogame."**

Oppervlakkig

De charme van al die verplichtingen kan echter niet onderdrukken dat ze, in essentie, erg oppervlakkig zijn.
De game probeert de combat interessant te houden door je gaandeweg nieuwe moves en eigenschappen te laten ontgrendelen aan de hand van extreem uitgebreide skill trees voor zowel Max als z'n wagen, maar die maken alles alleen makkelijker, niet zozeer interessanter.
De waarheid is dat de game een veertig uur durende queeste is door een woestijn, waarvan je na zo'n vijftien uur spelen alles wel gezien hebt. De eerste vijftien uren waren oprecht erg tof, maar de snelheid waarmee eentonigheid vervolgens insloeg was niet bij te houden, zelfs niet met de Magnum Opus.
Als filmlicentie-game is Mad Max echter een zeer fijn (en getrouw) spelletje, dat stukken beter is dan het gros van de games die dat label dragen. Het gaf me vooral zin om Fury Road weer te kijken. Heb je die nou al gezien, trouwens? ✪





SCORE 73

Respect voor de manier waarop deze ontwikkelaar het Mad Max-gevoel perfect heeft weten om te zetten naar een vermakelijke videogame, maar als open-wereld game wordt ie echt te snel eentonig. Wat dat betreft is Mad Max de Shadow of Mordor van dit jaar.

SAMUEL

Je kunt de game met gemak binnen dertig/veertig uur uitspelen, maar dan heb je bij lange na niet elke uitdaging gemastered die The Great White je te bieden heeft.

35 UREN

18

BASICS
OPEN WERELD
AVALANCHE STUDIOS / WARNER BROS. INTERACTIVE
1 SPELER
OUT NOW

UNTIL DAWN



'NEE!!! Je NOOIT verstoppen voor een psycho! Altijd blijven rennen, snol!' 'WAT!? Waarom ga je nou de kelder in?! DAT LOOPT DOOD!!!' Wel eens zo naar een slasher-film zitten kijken? Wouter wel, dus is Until Dawn de ideale game voor hem.





Een 'interactieve film' was, zo rond de 'hoogtijdagen' van de CD-i, een tijdje een groot compliment voor een game. Toen werd het langzamerhand iets wat alleen PR-mensen en n00bs zeiden, omdat ze een te beperkte woordenschat/kennis hadden om een fatsoenlijke loftuiting te bedenken. Uiteindelijk was het vooral een belediging, omdat een game meer hoort te zijn dan een film, en de aanduiding interactieve film suggereerde dat je eigenlijk alleen maar naar cutscenes kijkt en af en toe een knop mag indrukken. Heavy Rain mocht dan ook niet die benaming krijgen, maar wordt op Wikipedia 'interactive drama action-adventure video game' genoemd. Want dát ligt lekker in de mond...

Nu is Until Dawn hier om de benaming interactieve film weer een positieve lading te geven.

Meeleven

Het nadeel van een interactieve film (voor degenen die minder bedeeld zijn op het gebied van intelle... eh, geduld) is natuurlijk dat er veel dialogen zijn. 'Alleen maar gelul', zoals iemand met het niveau van de gemiddelde internetgekkie het zou zeggen. Maar in Until Dawn brengt bijna elke dialoog keuzes met zich mee en, belangrijker nog, zijn de conversaties boeiend en geloofwaardig omdat ze gevoerd worden door interessante characters.

> **"Een van de meest dappere en ambitieuze experimenten van dit jaar."**

De tieners in Until Dawn mogen dan super-Amerikaanse archetypes zijn (Ashley de onschuldige, Mike de held, Sam het verzorgende type, Emily de heerser, etc.) maar er is goed over nagedacht, ze zijn van elkaar te onderscheiden - zelfs al had Chris geen bril op - en je leeft met ze mee. Dat laatste is heel belangrijk, want het is de bedoeling dat je wil dat ze niet doodgaan. Behalve Emily dan misschien... de bitch.

Dreamteam

Eigenlijk is Until Dawn het soort game dat zou ontstaan als Quantic Dream, de ontwikkelaar van het eerder genoemde Heavy Rain en Beyond: Two Souls, de krachten zou bundelen met Telltale Games (Game of Thrones, The Walking Dead, etc.). De game heeft na-





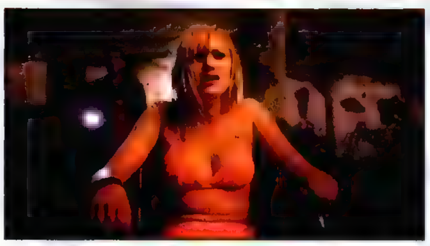
melijk de keuzevrijheid en het oorzaak-gevolg idee van een Telltale titel, gecombineerd met de Triple A waarde van hetgeen Quantic Dream heeft weten te bakken.
Ding is dat ze er dan wel een externe scriptschrijver bij zouden moeten halen, eentje die Hollywood-waardige characters weet te bedenken en verstand heeft van horror/slasher-films. Zo'n dreamteam is Supermassive Games al van zichzelf dus. Je moet begrijpen dat ik dit bedoel als een enorm compliment, want hoewel ik liefde heb voor de games van zowel Telltale als QD, hebben ze ook beide gigantische gebreken.
Telltale weet op technisch vlak NOOIT iets te verbeteren aan hun titels en Quantic Dream is te ambitieus in haar verhaalvertelling, waardoor het vergeet hun characters uit te werken en soms laffe trucjes toepast in een poging de speler weg te blazen. Daarnaast weten beide ontwikkelaars zo goed als nul replay-waarde te bieden (Heavy Rain als kleine uitzondering), iets dat Supermassive met verdomd slimme trucjes wél weet klaar te spelen.

Nieuwe nachtmerrie

Behalve dat je evenveel moet wandelen als een weekendje schoonouders, dat er soms compleet onlogische shit in Until Dawn zit om het plot te stuwen (Matt laat zich tegenhouden door een keelhoog hekje dat op slot zit, terwijl collega-slachtoffer Sam als een dartelend hertje uit een dertig meter diepe put klimt, om maar iets te noemen) en de framerate hapert als Rapper Sjors, is Until Dawn een van de meest dappere, ambitieuze experimenten van dit jaar.
Zeker, Until Dawn heeft - Resistijl - fixed cameraposities, QTE's en andere ouderwetse spelconventies, maar dankzij slimme foefjes zoals het Butterfly Effect, hints die meerdere plots onthullen en voorspellende totems, is het geheel gewaagd en slim. Atmosferische licht- en donkereffecten, performance capture van het niveau The Last of Us en belachelijk goede audio (een pistoolschot heeft nog nooit zo levensecht geknald) geven daarbij aan dat Supermassive, naast goede vertellers van digitale verhalen, ook nog prima kunstenaars/ontwikkelaars zijn. I is impressed...
Laat Until Dawn overigens wel aan je voorbij gaan als je alleen games speelt omdat je houdt van de volledige controle die ze bieden; speel dit juist als je die controle wel eens wil verliezen. Controle over de situatie, controle over de gameplay, controle over je fucking blaas. Until Dawn is een interactieve film, en mag daar fucking trots op zijn!







OM IN DE MOOD TE KOMEN

VIJF HORRORFILMS MET TIENERS

It Follows (2015)
Een fenomenale soundtrack, een bizar sfeertje dat tegen de jaren '70 aan schurkt maar het net niet is en een hoofdrolspeelster (Maika Monroe – zie screen) met extreem veel charisma; deze film brandt langzaam, maar heel zeker, je brein tot as. Check Filmfans review hier: http://filmfan.nl/articles/bios-review/it-follows/

The Cabin in the Woods (2012)
Begint als een klassieke slasher film met archetypes in hun tienerjaren die zo dom zijn een weekendje in een blokhut te spenderen, maar de schijn bedriegt zo fucking hard dat je hierna waarschijnlijk nooit meer op dezelfde manier naar een horrorfilm zult kijken.
Carrie (1976)
Een klassieker, dus oud, maar een verhaal van Stephen King is nog nooit zo goed verfilmd, compleet met een aantal scènes die je nooit meer van je netvlies zult kunnen wegpoetsen. Zo'n ongemakkelijk, tepelverstijvend sfeertje neerzetten, dat kon alleen in de 70's klaargespeeld worden.
Let the Right One In (2008)
Een vampierfilm, maar mede omdat het in Zweden, door Zweden gemaakt is, onvergelijkbaar met alles dat je ooit eerder hebt gezien. Terwijl het je bloed bevriest, verwarmt het je hart. De onvermijdelijke Amerikaanse remake, Let Me In, is trouwens ook meer dan prima te doen.
A Nightmare on Elm Street (1984)
Deze film introduceerde Freddy Krueger aan een nietsvermoedende wereld, die daar nooit meer overheen is gekomen. Het feit dat deze iconische freak, tieners terroriseerde in hun dromen, zorgde voor een van de meest inventieve horrorfilms uit de geschiedenis, die in dertig jaar tijd weinig aan kracht heeft ingeboet.
***Vergeet niet:* vind je films en series boeiend, dan moet je op Filmfan.nl zijn!**



SCORE 83

In Until Dawn probeer je interessante characters, gespeeld door fijne acteurs, levend door een gelaagd, slim verteld verhaal te loodsen. Dit is leuk, spannend, en soms fucking eng. Supermassive staat hiermee opeens torenhoog in m'n lijstje favoriete vertellers van digitale verhalen.

WOUTER



In zes uur speel je Until Dawn één keer door, maar dikke kans dat je dan veel characters op ranzige wijze het loodje hebt laten leggen. Fix hun lot, want dat kan je.

10 UREN

18

BASICS
INTERACTIEVE SLASHER-FILM
SUPERMASSIVE GAMES / SONY
1 SPELER ONLINE
OUT NOW



ACT OF AGGRESSION



Strategiegames zijn de laatste jaren steeds omvangrijker en complexer geworden, maar soms wil je de basis van je vijand gewoon lekker simpel in de as leggen met een tapijtje kernraketten. Jan is als een kind zo blij dat hij die mogelijkheid weer eens krijgt in Act of Aggression.



Dit leger is zo laf, dat hun tanks drie achteruitversnellingen hebben... en één vooruit, mocht de vijand van achteren aanvallen.

Ik hou van de Total War games maar soms verlang ik wel eens terug naar de tijd van Command & Conquer en WarCraft (de RTS serie welteverstaan). Die games waren briljant qua eenvoud en verslavingsfactor, en het door beide spellen geïntroduceerde steen-papier-schaar principe is nooit meer weggegaan uit het strategy genre.

Verfrissend retro

Creative Assembly is inmiddels De Koning van de historisch verantwoorde RTS (het aankomende Warhammer: Total War daargelaten) maar ik kan me heel goed voorstellen dat er spelers zijn die niet warmlopen voor het vele micromanagement dat bij dergelijke titels komt kijken.

Niets van dit alles in Act of Aggression (AoA): het doorklikken van de menuutjes, het voorbereiden, de diplomatie, de economische belangen... je gaat het niet meemaken. In deze game is het gaan met die strategische banaan, zonder veel overbodige poespas en oponthoud.

> **"Met name de allesvernietigende superwapens zijn smullen geblazen."**

Grappig dat iets wat ooit standaard was in het genre nu ver frissend aanvoelt.

Verdomd goede mix

Act of Aggression komt van de Franse ontwikkelaar Eugen Systems en die gasten zijn niet van gisteren. En ook niet van eergisteren. En ook niet van de dag voor eergisteren. Wat ik zeggen wil [Ja, please, maak je punt! - Ed]: men maakt al sinds 2000 uitsluitend RTS-games, de een wat complexer dan de ander.

Act of War uit 2005 markeerde de grote doorbraak voor Eugen en met R.U.S.E. onderscheidde de Fransen zich door camouflage en decoy als belangrijke spelelementen toe te voegen aan de bekende RTS formule.

Ik moet eerlijkheidshalve bekennen dat ik de drie Wargame titels die in 2012, 2013 en 2014 van Eugen verschenen (European Escalation, AirLand Battle en Red Dragon) volledig gemist heb, maar na wat huiswerk en backtracking, kan ik melden dat Act of Aggression een mix is tussen de Wargame spellen, Act of War en C&C: Generals. En dat pakt verdomd goed uit.

Drie strijdende partijen

Er zijn drie facties in AoA: de Chimera, de US Army en de Cartel.

Die laatste is een dubieuze club machtswellustige types die zich vooral bedienen van experimen-



tele wapens en stealthy verrassingsaanvallen. Het Amerikaanse legers moet het vooral van hun aantallen hebben en zijn relatief traditioneel, en de Chimera tenslotte tracht als een soort van wereldvredesmacht orde in de chaos te scheppen. Maar schiet de vijand met scherp, dan heeft de Chimera er totaal geen moeite mee om een passend antwoord te geven.
De Amerikanen zijn het makkelijkst te bedienen, de Cartel het lastigst en de Chimera zit er een beetje tussenin.
Het wapentuig is gegrond in de nabije toekomst met een vleugje scifi in de vorm van laserwapens en cloacktechniek. De voertuigen en wapens zijn verder behoorlijk realistisch en bieden de nodige vrijheden; een beetje Ghost Recon-achtig. Met name de allesvernietigende superwapens zijn smullen geblazen en laten van een vijandelijke basis niet veel meer dan een rokende puinhoop over.



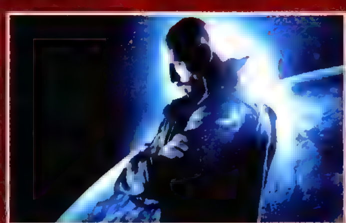
AoA is in meerdere opzichten een traditionele RTS met de graphics en spectaculaire actie van nu. In het begin ben je dan ook hoofdzakelijk bezig met basebuilding en resource management (lees: als een gek zoeken naar grondstoffen). Er zijn drie grondstoffen: olie, aluminium en zeldzame metalen. Leuke twist als je online speelt: deze inkomstenbronnen worden random op de map(s) geplaatst, waardoor het ieder potje weer spannend is waar je wat kunt vinden.
Over de maps gesproken: die zijn immens groot voor een RTS, en dragen op die manier bij aan het onvoorspelbare karakter van de skirmish en online potjes.

Hoogtijdagen

Hoewel de minpunten de fun van de gameplay nooit overschaduwen, moet ik ze toch effe noemen.
Om te beginnen heeft het verhaal weinig om het lijf. Het is een standaard scenario dat op een bierviltje lijkt geschreven. Had Act of War nog fraaie tussenfilmpjes, hier wordt het verhaal vrij inspiratieloos gebracht. Sowieso rijgt de campagne cliché aan cliché en krijg je nooit echt een speciale binding met een van de kampen, zoals je dat vroeger bijvoorbeeld wel bij de NOD en de GDI had.
Daarnaast lijken sommige gebouwen en units nogal op elkaar, waardoor je in het heetst van de strijd af en toe het verkeerde gebouw aan loopt te klikken, en tot slot maken de pathfinding en de A.I. bij vlagen wat rare bokkensprongen.
Veel van deze kritiek vervalt als je online speelt en daar komt de game dan ook het best tot z'n recht. Online is iedereen gelijk, komen de onderliggende tactieken veel beter naar voren en zal je echt met een goed gebalanceerde legermacht moeten komen om je vijanden op de vereiste manieren te lijf te kunnen.
Op die momenten weet Act of Aggression dat magische 'okay, nog één potje'-gevoel uit de hoogtijdagen van Command & Conquer heel dicht te benaderen. ✪

WHAT UP MET COMMAND & CONQUER?

Waarom EA Command & Conquer ooit zo keihard heeft gedropt, blijft mij een raadsel. Feit is wel dat de uitgever/ontwikkelaar de bij velen zo geliefde serie eigenhandig de nek om heeft gedraaid. Na het slecht ontvangen Command & Conquer 4 raakten de makers helemaal de kluts kwijt. De free-to-play plannen voor C&C: Generals 2 stuitten vervolgens op massaal protest. De game werd 'gerebrand'; er zou een grote C&C hub komen waar alle franchises onder zouden vallen en Generals moest de eerste gratis game worden die deel uit zou maken van deze nieuwe aanpak. Het feit dat het spel aanvankelijk geen singleplayer campagne zou krijgen, leidde opnieuw tot protesten. Deze beslissing werd later weer teruggedraaid, maar uiteindelijk werd de game in 2013 alsnog gecanceld. Of we ooit nog een nieuwe C&C zien? Ik zou er m'n geld niet op zetten. En toch vind ik dat de Moeder aller RTS-en een waardige comeback verdient.





Een spreekwoord in oorlogstijd: door de bommen het bos niet meer zien.



SCORE 80

Een old school RTS in een now school jasje met een enorme hoge verslavingsfactor. Naar een RTS als dit heb je heel lang uitgekeken, ook al wist je dat misschien niet. Speel het, en je raakt op slag verliefd.

JAN



Als je de singleplayer hebt doorgespeeld, kun je eindeloos agressief doen in de skirmish en multiplayer. Vooral die laatste biedt tijdloos vermaak.

75+ UREN

16

BASICS
RTS
EUGENE SYSTEMS / FOCUS HOME INTERACTIVE / KOCH MEDIA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW

PRO EVOLUTIO

Al jaren verkiest Graddus FIFA boven PES. Maar ergens, diep in zijn brein, sluimert de gedachte aan vervlogen zomeravonden met Adriano die op doel peunt. Als PES toch éindelijk weer eens in topvorm kon komen, verzuchtte de Amsterdamse voetbalfanaat...



Robben is geboren in Bedum. Grappig, op nog geen 20 km afstand ligt Pieterburen...



'*Echt, geloof me nou*', zei Tjeerd na afloop van de E3. '*Pro Evolution Soccer 2016 speelt lekkerder dan FIFA!*'. Ik keek de baardmans eens recht in z'n ogen, zag zijn enthousiasme, maar kon een minzaam lachje niet onderdrukken. Daarvoor stond PES 2015, met zijn houterige animaties en allesbehalve dynamische gameplay, me nog té helder voor de geest. Bovendien had ik FIFA 16 reeds gecheckt en wist ik dat EA op het goede spoor zat. Met kleine verbeterpunten slechts, maar FIFA 15 was al een behoorlijk perfecte footie. Toch, Pro Evo is Pro Evo. En oude liefde roest niet. Dus dook ik, met Tjeerds woorden in mijn achterhoofd, de game in. Het zou toch niet...?

weetje • weetje

Yes! In navolging van EA, heeft ook Konami begrepen dat je je emoties na een doelpunt best de vrije loop mag laten. Met andere woorden: je kunt in PES 2016 zélf JUICHEN!!! En hoewel je geen exotische celebrations als The Worm of de Chicken Dance hoeft te verwachten, gaat er natuurlijk niks boven een heerlijke treffer er nog eens extra bij je (online) opponent inwrijven. Die kippengeluiden maak je er gewoon zelf bij...

Same old

Matchday. Ajax tegen Wolfsburg. Voor de Champions League, want in een wereld waarin Moisander en Kishna nog altijd bij de hoofdstedelijke voetbaltrots spelen, is natuurlijk niets te gek.

Helaas zijn ook andere belangrijke transfers (De Bruyne, Depay, Martial) niet doorgevoerd. Maar ach, dat zijn we inmiddels wel van PES gewend, net als een plastic grasmat, licentieloze leagues en ongeïnspireerd commentaar.

De wedstrijd zelf begint dramatisch; ik moet al na drie minuten aan de noodrem trekken en Veltman krijgt een rode kaart. Waar ik dan wél weer blij mee ben, is de constatering dat scheidsrechters gewoon normaal fluiten. Speel de demo nog maar eens, tackle een doorgebroken speler van achter en je begrijpt wat ik bedoel - in 99 procent van de gevallen krijg je hooguit geel.

Met tien tegen elf besluit ik op balbezit te spelen. Echter niet zo tergend traag als het 'echte' Ajax, maar met een hoge balcirculatie, waarbij spelers van positie wisselen en de vleugels altijd bezet zijn. Na een aanval over zeven schijven, win ik met 1-0.

De controls voelen heerlijk. Vloeiend. Catalaans. Maar ach, ook dat zijn we inmiddels wel van PES gewend.

Dynamiek

Nee, de échte vernieuwing van PES 2016 zit hem in de dynamiek. De onvoorspelbaarheid. En jongens, ik kan niet genoeg benadrukken hoe belangrijk dat voor een voetbalgame is.

Neem de botsingen tussen spelers. Waar het in PES 2015 net was of je tegen een betonnen muur aanliep, kun je dit jaar geloofwaardig pressie zetten, waarbij je niet raar moet opkijken wanneer de aanvaller over de benen van een verdediger struikelt, toch weer opkrabbelt, maar de bal ondertussen nét te ver voor z'n voeten vandaan is gerold en hij met een te laat getime-



Deze speler van Wolfsburg zegt altijd 'ja' als je hem een drankje aanbiedt.

N SOCCER 2016

de sliding alsnog op z'n snufferd belandt.
Het zorgt ervoor dat elk duel op het scherpst van de snede moet worden uitgevochten, en je nooit weet of een ogenschijnlijk kansloze actie toch zin heeft. Hmmm, wat een verademing na die statische shit van vorig jaar.
Iets waar PES wél altijd goed in is geweest, is het pielen. Het balletje rond laten gaan, wachtend op de perfecte kans je innerlijke Pirlo los te laten, en dan een orgastische steekbal met zóveel trekeffect geven, dat de volledige achterhoede wordt opengereten.
In PES 2016 werkt dit bevredigender dan ooit, omdat ook de bal zich dynamischer gedraagt. Geef je 'm net te zacht, dan zit er hoe dan ook een voetje tussen. Pass 'm te hard, dan rolt het leer onverbiddelijk over de zijlijn. Precies zoals 't hoort.



Fokking kanonskogels

Gelukkig is PES 2016 zijn arcade-achtige roots niet vergeten. De schoten, bijvoorbeeld. Fokking kanonskogels zijn het! Daarom is het extra kut als zo'n poeier geblokt wordt; alsof je wil niezen, maar het lukt niet.
Ook het dribbelen werkt nog altijd prima, al zijn verdedigers nu beter in staat de bal te ontfutselen - iets waar FIFA nog het nodige van kan leren. Eigenlijk ben ik gameplay-technisch wederom nog het minst te spreken over de keepers. Sure, ze hebben af en toe een bal waarvan je denkt 'poehéé!', maar over het algemeen zou er net zo goed een zak aardappelen tussen de palen kunnen staan. Frustrerend hoor, als je de perfecte wedstrijd speelt maar door een blunder van zo'n koekenbakker slechts met een puntje naar huis gaat...
Okay, nog één klein kritiekpunt je dan: PES 2016 is tegen de A.I. een leuke footie geworden, maar het spel komt pas echt tot zijn recht op het moment dat je met z'n tweeën naast elkaar op de bank zit. Weg zijn dan de impotente CPU-aanvallen en verdedigers. Het is jij tegen een tegenstander van vlees en bloed. En die zijn, net als de game zelf, lekker dynamisch en onvoorspelbaar.

Pro Evo-gevoel

Ik heb het er vaker over gehad en ik begon er deze review ook weer mee: dat gouwe, ouwe Pro Evo-gevoel. Maar ik wil daar vanaf nu mee ophouden. Door immers voortdurend te mijmeren over het verleden en te schreeuwen dat vroeger alles beter was, zou je bijna vergeten dat er in het heden ook dingen worden gemaakt die de potentie hebben in zoete herinneringen te veranderen. Die daar in ieder geval de kans toe moeten krijgen.
En wie weet, is de gedachte aan PES 2016 op een dag nog wel zoeter dan die aan Adriano...

> **"De controls voelen heerlijk. Vloeiend. Catalaans."**



VOETBALLENDE FREAKS

Vroeger, in het PS2- en prille PS3-tijdperk, stond PES bekend om z'n überrealistische gezichtscapturing. De gelijkenis van toppers als Thierry Henry en zelfs B-garnituur als Thomas Gravesen was sprekend, terwijl FIFA meer op de sportafdeling van Madame Tussauds leek.
Hoe anders is dat tegenwoordig. Want waar in FIFA bijna elke voetballer herkenbaar is, neemt PES 2016 een cartoonesk loopje met de werkelijkheid. Flaporen, vissenogen en een soort Japanse ananaskapsels zijn eerder regel dan uitzondering. Welkom in het circus voor voetballende freaks.



Makkie voor de keeper. Dat krijg je met T-Mobile als sponsor. Veel schoten worden duidelijk getelefoneerd.

SCORE 85

Na seizoenen van sportief wanbeleid en een dreigende degradatie, had ik nooit verwacht dat ik het volgende ooit nog zou zeggen: PES IS BACK, BITCHES! Beter dan FIFA? Dat misschien nog (net) niet, maar voor het eerst in tijden hebben we weer een spannende wedstrijd.

GRADDUS



Online heb ik PES 2016 helaas nog niet kunnen testen, maar ook met de singleplayer haal je de winterstop wel.

100 UREN

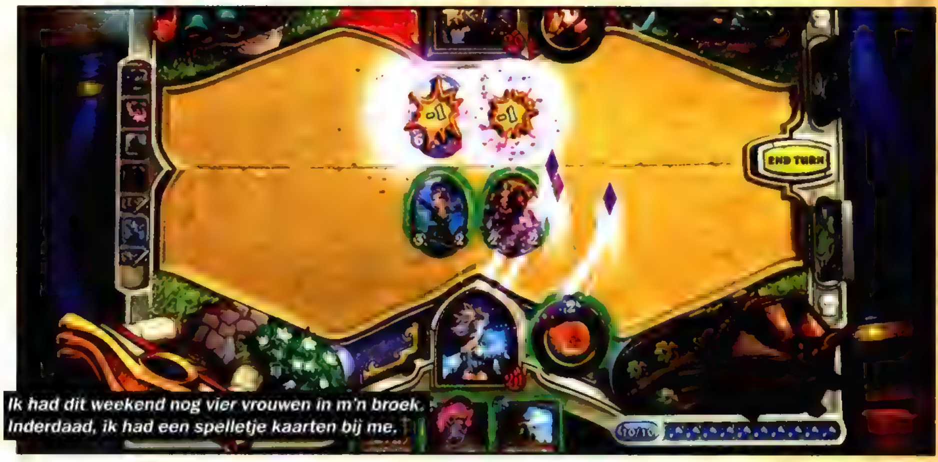
BASICS

FOOTIE
PES PRODUCTIONS / KONAMI
1 - 2 SPELERS
OUT NOW



HEARTHSTONE
THE GRAND TOURNAMENT

Omdat Jurjen tegenwoordig meer uren in Hearthstone steekt dan in Mario, was hij natuurlijk dolblij toen hij van Blizzard zo maar even vijftig digitale Tournament pakjes kreeg om de nieuwe uitbreiding voor dat digitale kaartspel te bespreken. Een bespreking die hij met een bekentenis begint…



Ik had dit weekend nog vier vrouwen in m'n broek. Inderdaad, ik had een spelletje kaarten bij me.

Mijn naam is Jurjen en ik heb een lelijke speelstijl; Face Hunter wordt die stijl genoemd. Het houdt in dat ik als Hunter met 'goedkope' kaarten het gezicht van mijn tegenstander non-stop bewerk om zijn dertig energiepunten zo snel mogelijk terug te brengen tot nul.

Dit 'game plan' is een beetje als dat van een UFC-vechter die in de eerste ronde maar blijft schoppen en slaan om zijn tegenstander knock-out te beuken. Lukt dat niet, dan zit hij in de tweede ronde zonder adem - zoals ik bij een lastige opponent zonder kaarten kom te zitten - waarna de tegenstander rustig volgens eigen plan kan winnen.

Veel mensen hebben een hekel aan mijn speelstijl, en terecht, maar ik kan het niet laten. Al zal ik het misschien wel móeten laten. Eigenlijk leer ik het momenteel al een beetje af.

Pareren

Wat is namelijk het geval: de mensen van Blizzard weten dat veel Hearthstone spelers de agressieve Face Hunter stijl verachten. En ze zijn er zelf ook niet zo blij mee, omdat deze stijl vaak verhindert dat de diepere, meer strategische lagen van hun strategiespel aan het licht komen. De nieuwste uitbreiding, The Grand Tournament, heeft daarom kaarten die specifiek mijn speelstijl pareren.

Een Shaman kan nu bijvoorbeeld een kaart spelen die 7 energie van zijn held herstelt en ook een Minion uit ons beider deck openbaart. Wanneer die van hem meer kost dan die van mij, wordt in plaats van 7 maar liefst 14 van zijn energie herstelt. En die kans is groot, aangezien Face Hunters als ik vooral goedkope kaarten gebruiken.

Verder zijn er veel nieuwe kaarten die Taunts aanmoedigen, versterken of er leuk mee combineren. En hoe meer spelers die Taunts gebruiken, hoe groter de kans dat ik mijn aanvalskracht op de Minions (een Taunt verplicht me de betreffende Minion eerst aan te vallen) heb verspeeld voordat ik de held bereik.

"Wat je speelstijl ook is; The Grand Tournament schudt de boel weer eens lekker door elkaar."



Rascisten schijnen uit principe geen Patience te spelen. Ze hebben iets tegen een zwarte koning.

Meer adem

De nieuwe kaarten bieden echter ook mogelijkheden om aan mijn speelstijl een nieuwe draai te geven. Ik had bijvoorbeeld altijd al de gewoonte om mijn Hero Power veel te gebruiken. En dat levert extra voordelen op nu sommige Minions de nieuwe Inspire functie dragen, die ze bij elk gebruik van de Hero Power bijvoorbeeld sterker maakt, of met een extra kaart of Minion beloont.

Mijn nieuwste Hunter deck heeft daarom relatief veel hoog geprijsde beesten, een paar Inspire-varianten, en wat nieuwe kaarten die fijn combineren met oudere, waarvan ik er sommige al een tijd niet meer had gebruikt.

Het is nog steeds een relatief agressief deck, maar ook eentje die me wat meer adem geeft. Ik bouw het wat langzamer op en kan weer drie rondes mee, zeg maar.

Inspireren

Ondertussen is echter het ongelooflijke gebeurd: ik ben van mijn Hunter geloof gevallen. Ik zie bij mijn tegenstanders namelijk té veel leuke combinaties die ik zelf ook wel eens zou willen gebruiken.

Nou is mijn nieuwe Paladindeck met Murlocs nog niet helemaal je van het, maar er zit potentie in, dat weet ik zeker. En natuurlijk blijft het een behoorlijk agressief deck, want dat is nu eenmaal hoe ik het liefste speel.

Maar wat je speelstijl ook is; The Grand Tournament schudt de boel weer eens lekker door elkaar, zonder meteen alle oude strategieën compleet onbruikbaar te maken.

De kaarten zijn weloverwogen bedacht, spreken tot de verbeelding, en inspireren tot het bedenken van nieuwe combinaties.

Precies wat Hearthstone (en ik) even nodig had(den).

weetje · weetje

The Grand Tournament voegt 132 nieuwe kaarten toe, waardoor Hearthstone nu in totaal uit 698 verzamelbare kaarten bestaat.

SCORE 85

Met nieuwe kaarten, functies en mogelijkheden, zorgt The Grand Tournament voor heel veel inspiratie om leuke dingen te doen met nieuwe én oude kaarten. Hiermee is mijn verslaving weer een paar maand bestendigd.

JURJEN



De inspirerende werking van The Grand Tournament maakt/houdt Hearthstone weer maanden interessant.

100+ UREN

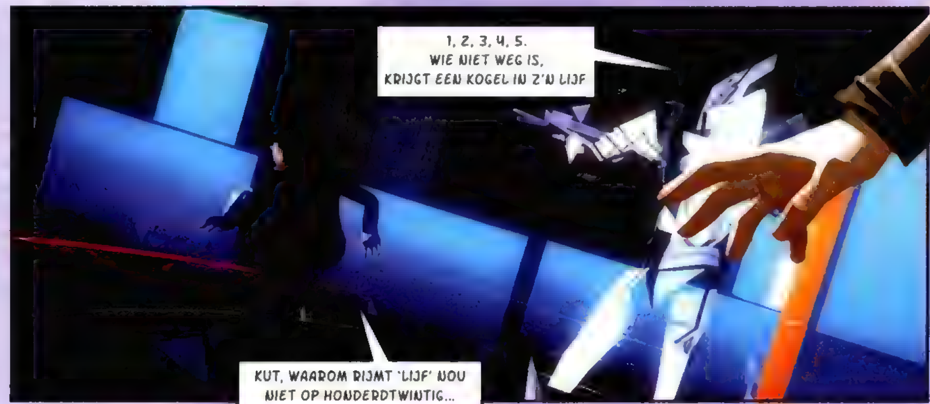
BASICS

CARD GAME EXPANSION
BLIZZARD ENTERTAINMENT
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

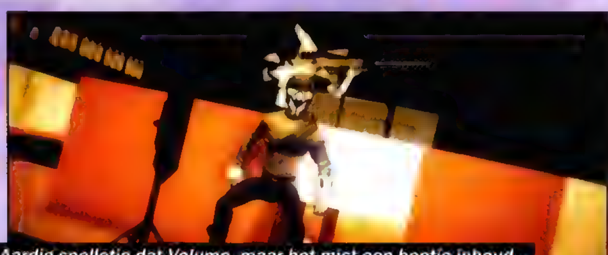
VOLUME



Met het recent verschenen Metal Gear Solid V en het aankomende Hitman, zitten liefhebbers van stealth er warmpjes bij. Volume sluipt op geheel eigen wijze tussen de linies door. Jan speelde handenwrijvend deze moderne variant op het aloude Robin Hood verhaal.



Als klein jochie was ik dol op drie dingen: Playmobile, mijn piekpijp (bij voorkeur al flink gevuld met zilveren guldens) en verstoppertje spelen. Dit laatste tot grote irritatie van mijn ouders die mij soms uren kwijt waren. Geen kast te donker of verhuisdoos te klein... alles was wat mij betreft geschikt als sneaky schuilplek om in weg te kruipen. Helemaal leuk vond ik het om vanuit de ene schuilplaats ongezien naar een andere plek te sluipen, en dat alles terwijl m'n moeder met het avondeten zat te wachten.



Aardig spelletje dat Volume, maar het mist een beetje inhoud...

Robin Hood 2.0

Niet zo vreemd dus dat ik verzot ben op stealthgames, en wat dat betreft is Volume spekkie voor m'n bekkie. Geen moderne stealth waarbij je ook guns blazing nog een heel end komt, neen, dit is ik-maak-mijn-tegenstander-gek-en-ze-hebben-niet-eens-door-dat-ik-er-ben-gniffel stealth.

'Ik' is in dit geval Robert Locksley, een hacker/activist/dief die inbreekt in het mainframe van een duivelse corporatie en zijn heists vervolgens aan het publiek laat zien... zodat die op dezelfde manier te werk kunnen gaan. Dit alles om data te stelen van de corrupte rijken en weg te geven aan de armen. Inderdaad Robin Hood 2.0.

weetje • weetje

De Bad Guy in Volume wordt 'gespeeld' door niemand minder dan Andy Serkis. Hij had wat meer screentime mogen krijgen, maar wat een baas is dat toch.

Metal Gear

De graphics van Volume zijn spartaans, maar oh zo slick. Het is alsof de wereld van Tron en de VR-missies van Metal Gear Solid elkaar omarmd hebben. Ontwikkelaar Mike Bithell (Thomas Was Alone) heeft er nooit een geheim van gemaakt dat Metal Gear Solid dé inspiratiebron vormde voor Volume, en dat is te zien.

> **"Een modern stealth-pareltje dat qua sfeer en looks mijn hart heeft... gestolen."**

De visual cones van de guards, het afleiden van diezelfde guards, het tegen een muurtje aanplakken en het gebrek aan geweld, zelfs de manier waarop je op de levels neerkijkt, is klassiek MGS.

Naast guards zijn er nog meer obstakels die zich aandienen: turrets, camera's, lasers, tripwires... de hele santenkraam. Gelukkig beschik je over geinige gadgets om guards af te leiden, zoals een hologram van jezelf of een bal die geluid maakt.

Geen grandeur

Toch kan Volume de grandeur van Kojima's serie niet echt benaderen. Dat ligt aan drie zaken. Meer is niet altijd beter, en sommige levels voelen al halverwege als opvullertjes.

Daarnaast is het checkpointsysteem te aardig voor je en zul je daar op den duur misbruik van maken. Haal je een checkpoint, dan savet de game, en bij een reload staan de guards weer op hun beginpositie in het level. Ook al was je daarvoor net ontdekt.

Tenslotte begint het verhaal sterk, maar wordt het niet diep genoeg uitgewerkt.

Geen onoverkomelijke dingen die de fun in de weg staan, maar we moeten nu eenmaal kritisch blijven, toch?



SCORE 79

Iets meer verhaal en iets minder levels puur ter vulling, dat had Volume een hogere score opgeleverd. Neemt niet weg dat dit een modern stealth-pareltje is, dat qua sfeer en looks mijn hart heeft... gestolen.

JAN



Met die honderd levels ben je acht á tien uur bezig. En als je tijd over hebt, kun je je eigen levels in elkaar knutselen of bestaande ombouwen.

9 UREN

12

BASICS

STEALTH
MIKE BITHELL GAMES
1 SPELER
OUT NOW

DESTINY
THE TAKEN KING



De laatste keer dat Wouter bij Bungie in Bellevue was, werd Destiny aangekondigd, ruim anderhalf jaar voordat de game daadwerkelijk uitkwam. Nu, drie jaar later, keert hij terug om de 2.0 versie van de ambitieuze shared-world shooter twee dagen lang te spelen. Is The Taken King de herrijzenis van Destiny?



We kennen allemaal de klachten over Destiny. Minpunten die er voor gezorgd hebben dat velen snel klaar waren met de shooter van Bungie, terwijl sommigen van hen de game niet eens weer een kans gaven na het verschijnen van The Dark Below en The House of Wolves. Volgens deze nay-sayers is Destiny een te korte ervaring, tenzij je er van houdt om te grinden tot je een ons weegt. En waarom zou je een handvol missies eindeloos vaak opnieuw doen? Voor wapens en armor waarmee je ze nog een keer kunt doen? Om uiteindelijk te 'mogen' Raiden, een missie die je alleen kunt klaren als je vijf lui kent die idioot genoeg zijn om tijd te verspillen aan deze net-niet-MMO.
En zelfs al vind je dat genoeg redenen, dan zit je nog vast aan een frustrerend gelukspel waarbij je moet bidden en hopen dat er fijne goodies voor je droppen. Zinloos allemaal.
Nou, dames en heren, ik heb goed nieuws. Met The Taken King is Destiny een stuk minder zinloos geworden...

"Dit is de Destiny waar we bij de oorspronkelijke launch eigenlijk op gehoopt hadden."

Zeg geen nay

Was Bungie eerst nog huiverig om Destiny een MMO te noemen: nu The Taken King uit is, zullen ze daar toch een beetje van terug moeten komen. Deze flinke expansion nadert dat genre namelijk met rasse schreden, met als grootste voorbeeld een daadwerkelijke questlog. Jawel, gebroederlijk naast je characterscherm, alsof je plots in een RPG beland bent, staan op overzichtelijke wijze je quests opgesomd.



weetje • weetje

Als je in The Taken King een Strike Playlist doet, dan verhoogt de kans op een Legendary drop naarmate je meer Strikes achter elkaar gedaan hebt.

weetje • weetje

Er zijn vele geheimen te ontdekken in de Dreadnaught, waaronder kisten waar speciale sleutels voor nodig zijn om ze te kunnen openen en geheime manieren om eindbazen te summonen. Allemaal shit dat het toegewijde deel van de community zal moeten uitvinden, en die wij daarna kunnen googlen.



Eigenlijk zit je gewoon te wachten tot er een dronken Russische gast op komt klimmen...

Nay-sayers zullen zeggen 'nou, daar valt dan weinig te vermelden met die paar campaign missies die The Taken King hoogstwaarschijnlijk bevat', en die hebben een punt. Want inderdaad, deze uitbreiding bevat een handjevol story missions die samen garant staan voor een uur of zes schietplezier... maar daarna ben je nog lang, lang niet klaar!

DESTINY 2.0 TIP

Ik zou je nog steeds aanraden om de PS4-versie te spelen. Die heeft namelijk wederom exclusieve content van het soort waar je daadwerkelijk wat aan hebt: een redelijk coole Strike op Venus met een aardige eindbaas (Echo Chamber), een Crucible map (Sector 618) die vooral indruk maakt met z'n met groen overwoekerde vrachtwagens, een pulse rifle (The Jade Rabbit) en een gear set voor elke class (Hesperos voor de Titan, Azoth Bend voor de Warlock en Neuroghast voor de Hunter).



En dan heb ik het niet over Strikes en dezelfde story missions grinden, maar echte nieuwe content. Sommige daarvan zijn nieuwe missies op nieuwe plekken, andere zijn ietwat cryptisch of vaag omschreven opdrachten waarvoor je in een Patrol missie effe moet zoeken, maar je kan ook een zooitje eindbazen verslaan of op zoek gaan naar materiaal voor je fancy, nieuwe zwaard.
Hoe het ook zij; de endgame content krijgt hiermee context en je doelstellingen zijn met de questlog veel duidelijker en concreter. Dit is fucking goed nieuws. En weet je wat daarbij nog beter nieuws is? Dat je aan het einde van veel van deze questlines een Exotic kunt krijgen als beloning. Rot maar op met je hopen en bidden, je hebt nu gewoon uitzicht op wanneer en hoe je Exotics kunt scoren. Alles onder controle...

Meester Fillion

Eigenlijk loop ik al ruimschoots op de zaken vooruit, want eerst 'moet' je effe door de campaign heen knallen.
Het verhaal van de Taken vormt de beste reeks story missions uit de Destiny geschiedenis, met veel meer sfeeropbouw, veel meer persoonlijkheid en - ook best belangrijk - logica. Je snapt wat er gaande is, er wordt gepraat, uitgelegd, er is zogenaamde 'expositie' en dat alles in omgevingen die misschien nog wel veel mooier en indrukwekkender zijn dan die in 'vanilla' Destiny.
Een groot pluspunt in het verhaal is ook dat Nathan Fillion, als de Hunter Kayde, een zeer grote rol heeft en me vrolijk maakte met z'n grappen en bijdehante opmerkingen naar de rest van de cast. Ondertussen heeft diezelfde Fillion ook een grote rol in Halo 5 als een van de Spartans, waarmee de man zichzelf weer eens op de kaart zet als de Koning van de Geeks. Had ik je al eens verteld dat ik de man ontmoet heb tijdens... »

DESTINY 2.0 TIP

Bereid je er maar alvast op voor: je zult je Legendaries moeten inleveren voor groene en blauwe wapens. Ook de Exotics zullen, naarmate je level 40 nadert, vervangbaar zijn. Zo had ik op een gegeven moment een groene rocketlauncher die 80 meer damage deed dan m'n Gjallarhorn. Maar gooi je Exotics niet weg! In een van de 'weetjeweetjes' lees je waarom niet.



weetje • weetje

Het level-systeem is met The Taken King dus volledig omgegooid, met een gewoon level dat een cap heeft van 40, en een apart Light Level. Toen ik met mijn eigen character begon te spelen, was m'n Light Level nog onder de 100, en na een volle twee dagen spelen, zat ik zo rond de 240. Dit was genoeg voor de moeilijkere versies van missies en strikes, maar het is niet de cap. Voor de Crucible kreeg ik namelijk een pre-made character met een Light Level van meer dan 300. Ik vermoed dan ook dat de cap zo rond de 400 zit.



DESTINY 2.0 TIP

Er zijn drie manieren om Exotics te krijgen:
1. Random drops
2. Xûr gaat ook nog niet weg
3. Door questlines te voltooien. Dit is eigenlijk een beetje de vervanger voor de bounties die je eerst randomly kon krijgen.

Nou goed, dat doet er nu niet toe; ik had het over de redelijk awesome campaign, die misschien niet zo lang en boeiend is dat we meteen Destiny's dubieuze verleden met verhaalvertelling gaan vergeten, maar het is een aardige boetedoening. Mede dankzij het nieuwe gebied dat TTK introduceert: het majestueuze Hive-schip genaamd de Dreadnaught, een gevaarte zo enorm en indrukwekkend dat het een gat in de ringen van Saturnus heeft veroorzaakt. Het huisvest een van de mooiste gebieden in een game ooit, bestaand uit een hugetastic Cabal schip dat een gat geslagen heeft in de Dreadnaught, met een enorme hal tot gevolg waar Cabal het tegen Taken opnemen. Deze nieuwe wezens zijn een soort interdimensionale, zwarte gaten die de gedaante aannemen van de verschillende aliens in Destiny, waarbij ze nieuwe powers krijgen. Zo kunnen 'Consumed' Cabal energiestralen uit hun schilden schieten en Psions zich vermenigvuldigen, waardoor Guardians hun tactieken weer op nieuwe manieren zullen moeten aanpassen.

Omdat Taken uit space-achtige energie bestaan, zijn ze minder fysiek aanwezig in de wereld en is het iets minder bevredigend om ze neer te schieten. Geen witte, natte explosies zoals wanneer je een Vex critical raakt, ook geen sissende ontlading van de helm die van een Cabal afspringt. Nee, een Taken verdwijnt als water dat door een plee gespoeld wordt. Als de caramel swirl in een Ben & Jerry's ijsje.

Je lot roept

Het is ontstellend hoeveel The Taken King verandert aan Destiny. Fundamentele dingen zoals je level, dat nu verdeeld is in een cijfer tot maximaal 40, iets dat je verdient op de klassieke manier met XP, en je Light Level, die je constant blijft aanpassen met armor, Ghosts en zelfs wapens. Iets dat je weer helemaal opnieuw moet doen, net zoals aan het begin van de game, waar ik

DESTINY 2.0 TIP

Ben je nieuw in Destiny of ga je van platform switchen omdat je vrienden de game allemaal op een andere console rocken? Met de zogenaamde Spark of Light word je onmiddellijk level 25 en krijg je ook nog wat beginners wapens en gear om je op gang te helpen.

weetje • weetje

Er is een zogenaamde Kiosk waar je een blueprint van je Exotics kunt inleveren. Mocht er een nieuwe, verbeterde versie van je Exotic komen, dan mag je die incasseren met je blueprint. Bungie gaf het voorbeeld van de Bad Juju, een erg fijne pulse rifle waar een level 40 versie van gaat komen deze herfst.



weetje • weetje
In de Dreadnaught bevindt zich de Court of Oryx, een altaar waar je Runes moet opofferen om verschillende eindbazen op te roepen in een soort Public Events. Hiervoor krijg je natuurlijk weer fijne beloningen.



Sommige vijanden zijn redelijk voorspelbaar in hun acties. En speel je lang door, dan kijk je op een gegeven moment gewoon dwars door ze heen.

enorm van genoot want er is fo' real een SHITLOAD aan nieuwe gear en guns om mee te experimenteren. Heerlijk.
Maar ook de nieuwe subclass brengt ontzettend veel veranderingen met zich mee, vooral in de Crucible, en vooral omdat de ondersteunende Nightstalker power van de Hunter in combinatie met de Stormcaller van de Warlock en de Sunbreaker van de Titan gebruikt kan worden, wat zowel spectaculair als effectief is.
Over PvP gesproken: de nieuwe 6v6 Rift mode is leuk, snel en fris, een Capture the Flag met een Destiny-twist, terwijl Mayhem een perfecte naam is voor het gekkenhuis dat ontstaat omdat de cooldowns voor je granaten, melee en powers aanzienlijk verkort worden. Gooi er zeven nieuwe maps bij en boem, de Crucible gaat weer een favoriete hangout spot voor me worden.

"Het belangrijkste is dat The Taken King de end-game een stuk boeiender maakt."

Maar het belangrijkste dat The Taken King doet, is iets dat Destiny hard nodig heeft, al vanaf het begin: de end-game een stuk boeiender maken.

DESTINY 2.0 TIP

Voordat je ook maar iets doet in The Taken King; zorg dat je de quest regelt waarmee je je nieuwe subclass scoort. Tegen de tijd dat je Oryx in de campaign hebt verslagen, ben je al een heel eind met het levellen van je gloednieuwe powers.

DESTINY 2.0 TIP

Je Ghost is dan misschien minder cool geworden omdat hij door Nolan North wordt ingesproken, maar hij is wel nuttiger. Er zijn namelijk verschillende scanbare objecten te vinden in The Taken King, die soms gewoon leiden naar informatie, maar soms ook naar hele questlines! Je hoort een subtiel geluidje en je ziet je Ghost rechtsboven in beeld verschijnen als er iets scanbaars in de directe omgeving is, dus blijf scherp.

Met fantastische Strikes, inclusief variaties op de oude (dat vooral te danken is aan de eindbazen, zoals een enorme Shank en twee Cabal broers met ieder hun eigen, machtige powers), meer achtergrondverhaal voor de vele quests en een nieuwe, betere manier om Exotics en Legendaries te verdienen, is Destiny 2.0 de game waar we bij de oorspronkelijke launch eigenlijk op gehoopt hadden.
Het grootste nadeel van deze uitmuntende expansion? Dat de stem van Peter 'Dinklebot' Dinklage vervangen is door Nolan 'Iedereen en hun moeder' North. Dat is alsof je DC Spartans vervangt door Crocs. ✪

Die gast zoekt mot. En hij heeft er zo te zien ook een in z'n klerenkast...



weetje • weetje
Destiny heeft maarliefst veertig updates gehad het afgelopen jaar.

SCORE* 91

Bungie heeft met The Taken King waarlijk (ja, waarlijk) Destiny 2.0 afgeleverd. Praktisch alles aan de game is herzien en verbeterd.
***De Raid heb ik nog niet kunnen testen, dus die is in de score niet meegenomen.**

WOUTER



Paar uurtjes campaign en daarna - cliché alert - begint het pas echt! En nu ook echt ECHT!

100+ UREN

BASICS
SHARED-WORLD SHOOTER
BUNGIE / ACTIVISION
∞ SPELERS
OUT NOW

DISNEY INFINITY 3.0 STAR WARS



Het najaar is begonnen en dat betekent, naast Triple A releases, eveneens explosie aan toys-to-life games. De twee grootste kleuters binnen de redactie doken gretig op Disney Infinity 3.0 - Star Wars.

Woutertjuuuuh! Disney Infinity 3.0 is hier! En de Star Wars figurines zijn er ook! Oh, wat zijn ze mooi!

Ik word altijd kacheltjeheet van Star Wars, dat weet je, maar deze poppetjes hebben helaas die Clone Wars/Rebels-animatiestijl waar ik geen fanboy van ben. Anakin ziet er uit alsof ie een bril nodig heeft!

Ja, ja... vandaar dat je stond te juichen toen je vriendin Chewbacca meenam vanaf de E3. Alle Disney Infinity toys hebben nu eenmaal dat cute stijltje al vanaf deel 1.

Okay, Chewbacca is wel vet. Het zijn ook heus mooie popkes, maar terwijl ze bij Marvel en Disney Infinity 1 bestaande figuren maakten en daar hun eigen ding mee deden, bestaat deze stijl al. Maar goed, ik wil ze alsnog ALLEMAAL HEBBEN vooral die van Pixar's Inside Out. Regel die shit voor me, Jan!

Wanneer is de laatste keer dat jij iets voor mij hebt geregeld, Wouter?

...
(geluid van krekels)
...

Juist.

LOOKING GOOD

De toys zijn gewoon slick. En ik kan ook niet wachten op al die aanvullende poppetjes de komende tijd. Han Solo, Darth Vader, Darth Maul en natuurlijk The Force Awakens figurines, die een geheel eigen playset krijgen. Het wordt opnieuw diep in de buidel tasten voor de verzamelaar. Maar laten we het eens hebben over de gameplay, want die poppetjes zijn natuurlijk maar de helft van de fun. Ik vind dat de game er nu eindelijk een beetje current-gen waardig uit, afgezien van wat slordigheidjes. Het is een verademing na de wat grauwe look van Disney Infinity 2.0

Ja, ze zijn eindelijk current-gen gegaan qua looks, inderdaad. Dat was 2.0 niet bepaald! Maar er zijn ook genoeg puntjes waar ik geen vrolijke Yoda van word. Vooral in co-op. Het komt bijvoorbeeld nog steeds voor dat als iemand een missie aanneemt, je alleen in diens helft van het scherm kan zien waar je heen moet en wat je moet doen. Waarom hebben ze dat nog niet gefixt?! En teksten van opdrachtgevers komen dan wél twee keer in beeld, terwijl dat weer helemaal niet nodig is. Ook kleinere dingetjes, zoals haperingen of muziek die wegvalt, zijn als een d/t-fout in de PU: ONVERGEEFLIJK!

TOY BOX

De Toy Box mode laat je opnieuw eigen levels, werelden en (mini) games in elkaar knutselen. Daarnaast is er nu de Toy Box Farm waarmee je eten kunt verbouwen voor je wel heel erg kiddy ogende sidekick(s) die je als een pet bij je kunt dragen. Verder zijn er ook tal van nieuwe games, zoals de Toy Box Takeover - een Diablo-achtige game waarin je waves van vijanden moet verslaan, die echter wel weer een extra tientje kost. Ook voor de Speedway Toy Box moet je aanvullend betalen. Het had Disney gesierd als ze een van deze modi gewoon in de Starter Set hadden gestopt.

LIGHTSABER COMBAT

Je hebt zeker een punt, maar het is wel een beetje Lightsabers op laag water zoeken. Toegegeven, in de afwerking had nog wel wat extra polish gemogen, maar ik ben aangenaam verrast door de minor upgrades in de combat. Zo heb je nu vier verschillende techtrees en is er zowaar wat verschil tussen de verschillende toys qua vechtstijl. Sowieso is de combat helemaal top. Het gaat vloeiend, is flitsend, de animaties wisselen elkaar bruut af, de force powers voelen krachtig... je kunt duidelijk zien dat Ninja Theory dit onderdeel voor zijn rekening genomen heeft.

Dat verschil tussen de helden in 2.0 was er ook al wel, hoor. Maar sure, de gameplay is er inderdaad lichtelijk op vooruit gegaan. Het is nu niet meer genoeg om als een Stampertje op Y te rammen, want sommige vijanden dwingen je om te dodgen of te blocken. Niet dat je er opeens skills voor nodig hebt... Hoewel jij wel vaak doodging, nub! HA!



Grmph... maar dat was vooral tijdens de space-battles.

Oh ja! Dat is er ook nog! Is wel grappig, maar laten we eerlijk zijn: dat hebben de LEGO games al eerder en beter gedaan. En daar kijken ze sowieso al met een sneaky Begera-oog naar, want de gameplay lijkt daar zwaar op. Minus het bouwen dan...

En toch heb ik genoten van deze Rogue Squadron-light gameplay. Leuker dan die on rails stukken bijvoorbeeld. Die voelden iets te veel als een verplicht nummertje. Al met al biedt 3.0 qua gameplay gewoon net wat meer variatie.

PLAYSETS

Het leuke van Disney Infinity zijn de aanvullende playsets. Ja, je moet daar natuurlijk weer aanvullend voor betalen, maar je krijgt in feite een extra singleplayer campagne, plus twee figurines die je ook weer kunt gebruiken in de Toy Box.

Inside Out playset
Komt met de toys Joy & Anger, maar er zijn natuurlijk andere figuurtjes beschikbaar voor deze, op Pixar's laatste briljante animatiefilm gebaseerd playset. De gameplay leunt zwaar op platforming; denk aan een psychedelische Super Mario Galaxy met 2D en 3D gameplay.

The Force Awakens playset
Deze set verschijnt gelijktijdig met de gelijknamige Star Wars: Episode VII film. Qua gameplay is er nog weinig over bekend. Filmhoofdrolspelers Rey en Finn zitten in de playset.

Rise of the Empire playset
Luke en Leia als toys en een hele nieuwe playset die de originele Star Wars-trilogie vertegenwoordigt. Verwacht veel voertuig actie, soms scripted, soms on-rails en natuurlijk The Battle of Hoth.



KIDS OF KATTEN



Wat wel jammer is, is dat het Starterspakket een tikkie uitgekleed aanvoelt.

Klopt, je krijgt er nu geen power-discs meer bij, bijvoorbeeld.

Waarschijnlijk dachten ze 'het is Star Wars, het verkoopt toch wel', of zoiets.

God, god... wat denk je weer evil over Disney. Misschien heb je gelijk, maar ik vind het knap hoe ze deze keer de gameplay leuk voor jonkies en oudere Star Wars nerds hebben weten te maken. Zo worden de bossfights op de hoogste moeilijkheidsgraad best pittig. Met name die tegen Darth Maul was tof. Pappa's met zoontjes gaan hier dikke fun mee hebben.

Die bossfight was inderdaad cool, ook voor iemand zonder kids, zoals ik. Maar ik heb dan weer drie katten.

Ja, die zijn ook niet voor de poes.

BASICS

TOYS-TO-LIFE
AVALANCE SOFTWARE / NINJA THEORY E.A. / DISNEY INTERACTIVE
1 - 2 SPELERS
OUT NOW

SCORE

ANGRY BIRDS 2

GRATIS

Jan vindt Angry Birds 2 maar een rare titel voor een game die al tig spin-offs en subdelen kent. En hij kan het weten, want die dwaas heeft ze allemaal gespeeld!

Prijs €0,00

Angry Birds: Seasons, Angry Birds: Rio, Angry Birds: Star Wars en Angry Birds: Star Wars II, Angry Birds: Epic, Angry Birds; Transformers... ik heb zelfs die stomme kartgame gespeeld. Niet alle spin-offs waren even goed, maar sommige waren verdomd verslavend. Seasons blijft wat dat betreft de beste met z'n thematisch ontworpen levels waarbij grote evenementen en jaargetijden de settings bepalen, maar het principe van Boze Vogels naar Groene Varkens katapulteren nog steeds overeind blijft.

Dat geldt ook voor Angry Birds 2, maar toch is er veel veranderd... en niet altijd ten goede.

Levendig

Angry Birds 2 gaat terug naar de roots van de game uit 2009 waar het allemaal mee begon, maar dan aangepast naar huidige maatstaven. De game oogt dan ook fantastisch, zeker voor een gratis spelleke. Het is alsof je naar een animatieserie zit te kijken, waarbij in de voor- en achtergrond van alles en nog wat gebeurt.

Maar dan de gameplay. Die lijkt op het eerste gezicht ongewijzigd, maar schijn bedriegt. Nog steeds katapulteer je vogels met een elastiek richting stellages vol brommende varkens... maar deze keer met een twist. Levels bestaan veelal uit meerdere schermen - sublevels - waarbij je niet weet wat er komen gaat. Nu zou dat niet zo belangrijk zijn, ware het niet dat de vogels die je toebedeeld krijgt, random verschijnen. Je kunt wel wisselen tussen vogels. Stel, je begint met de gele (goed tegen houten stellages), maar je hebt liever die kleine blauwe (goed tegen ijs), dan wissel je ze om. De levels worden echter ook random opgebouwd, dus levels honderd keer opnieuw proberen voor de perfecte score door de schietpositie van je vogel een paar millimeter aan te passen, heeft geen zin. En die willekeur vind ik lichtelijk irritant.

Boeh! Bah!

Wat ik nog irritanter vind, is het leven/hartjes concept dat je kent uit Candy Crush, Two Dots en al die andere freemiums. Mislukt een level of breek je een level voortijdig af omdat je niet tevreden bent, dan kost dat levens.

En als je levens op zijn, moet je minutenlang wachten tot ze weer aangevuld zijn. Óf je koopt nieuwe levens met de door jou verdiende edelsteentjes. En als je die niet hebt... kun je nieuwe edelstenen kopen met echt geld. Boeh! Bah! Dat was nooit zo! Niet leuk!

Natuurlijk, je hóeft nog steeds je portemonnee niet te trekken; je kunt gewoon wachten, maar dat is niet des Angry Birds. Of althans, dat wás niet des Angry Birds.

Verder zijn er nog de reclameboodschappen waarmee je steeds wordt lastiggevallen. Sowieso word ik een beetje lijp van al die boodschapjes en menuutjes. Het leidt alleen maar af.



"Sowieso word ik een beetje lijp van al die boodschapjes en menuutjes. Het leidt alleen maar af."

Gouden badeend

Nieuw zijn heuse bossfights (die behoorlijk pittig worden) en (soms hilarische) spreuken. Van een ijsspreuk (verander de complete stellage in ijs) tot een regen van gouden badeendjes of een hete peper die een varken laat ontploffen.

Probleem is opnieuw dat je deze spreuken vooraf moet kiezen, terwijl je niet weet óf en wanneer je ze in moet zetten, omdat de levels uit meerdere onderdelen bestaan.

Gestoord

Het verdienmodel achter Angry Birds 2 is te prominent aanwezig en de gameplay leunt gedurende de game steeds meer op willekeur in plaats van je skills, maar toch heb ik me weer vermaakt met deze officiële sequel.

De game is dan ook behoorlijk belegd; met 240 levels en een Arena modus is er genoeg te doen. Maar je zult af en toe gestoord worden van de reclameboodschappen en willekeur. ✪



SCORE **69**

Angry Birds 2 heeft echt wel de nodige fun te bieden, maar sommige zaken maken me toch een beetje angry.

JAN

Angry Birds 2 blijft een ideaal tussendoortje, maar je speelsessies zullen niet meer zo lang zijn als vroeger-toen-alles-beter-was, vrees ik.

25+ UREN

3

BASICS

- PUZZELGAME
- ANDROID / IOS
- ROVIO
- 1-2 SPELERS
- OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT JE BUITEN TOCH MAAR NAT REGENT

VINGERLIEFHEBBERS OPGELET!



Titel: **Fingered**
Platform: PC
Prijs: € 1,99

In Fingered draait alles om het vingeren van mensen. Let wel, vingeren betekent hier een vingercursor langs een rijtje verdachten bewegen om de schuldige aan te wijzen.
Om die schuldige te achterhalen, moet je de aanwijzingen van getuigen goed lezen en de mensen vrijlaten die niet aan de beschrijving voldoen, tot er eentje overblijft. En die mag je dan vingeren en elektrocuteren. Klinkt allemaal erg simpel, en dat is het ook. Maar het wordt minder simpel als getuigen twijfelen, dubbele ontkenningen gebruiken, wartaal uitslaan of domweg racistisch zijn.
Fingered is gemaakt door een van de mannen achter Super Meat Boy, en dat is te zien en te merken aan de **bizarre stijl en wrange humor** ervan. Geinig tussendoor-spelletje!

OORDEEL:





LIEVERD, WAAR HEB JE DAT BÉÉLDIGE BIJZETTAFELTJE VANDAAN?



Titel: **Animal Crossing: Happy Home Designer**
Platform: Nintendo 3DS
Prijs: € 39,99

Laat ik 't maar eerlijk zeggen: ondanks dat ik een gigantische fan ben van Nintendo, **heb ik helemaal niks met hun Animal Crossing franchise.**
Kijk, Nintendo heeft een speciaal plekje in mijn hart omdat het gros van hun series om perfect uitgewerkte gameplay ideeën draait, snap je? Animal Crossing, daarentegen, moet het voornamelijk hebben van z'n schattigheid en het feit dat je een 'band opbouwt' met antropomorfische dieren in een dorpje, in de vorm van een tweede, virtueel leventje.



En dat is niets voor mij: de 'gameplay' (met dieren praten, voorwerpen zoeken en je schuld afbetalen) spreekt mij totaal niet aan en ik heb écht niet genoeg tijd over om ook nog eens een extra leventje te beginnen in het Grote Dierenbos van de Fabeltjeskrant.

Dat de reviewcode van Happy Home Designer dus bij mij belandde, vond ik ietwat merkwaardig. Al helemaal toen ik tijdens het eerste uurtje spelen het idee kreeg dat deze zogenaamde spinoff in feite niets meer is dan een Animal Crossing 'Lite'. Het lijkt in eerste instantie namelijk alsof Nintendo de vorige game (New Leaf) heeft gepakt en alles eruit gesloopt heeft, behalve het gedeelte waarbij je een binnenhuisarchitect mag spelen, om daar vervolgens de volle mep voor te vragen.
Verontwaardigd zat ik dus een beetje rond te kloten, volledig bereid om na nog geen negentig minuten spelen mijn 3DS dicht te klappen en dit een dikke, vette onvoldoende te geven...

Maar toen gebeurde er iets onverwachts. De dieren in het dorp begonnen vol lof te praten over mijn skills als binnenhuisarchitect en ik mocht opeens meer voor ze doen. Ik mocht bijvoorbeeld ook de plaatselijke school en het hotel voor ze ontwerpen. Ik mocht beslissen



waar iemands nieuwe huis gebouwd zou worden en wat er in hun achtertuin kwam te staan. En stiekem genoot ik van het feit dat ik begon aan te voelen welk tapijtje perfect paste bij het behang dat ik had uitgekozen (wat de geruchten over mijn seksuele oriëntatie waarschijnlijk alleen nog maar hardnekkiger gaat maken).
Ik betrapte me erop dat ik enthousiast werd over het feit dat ik foto's kon maken en ze zou kunnen uploaden naar Miiverse, als een trots kind dat z'n nieuwe creatie wilde delen met klasgenootjes. Het was op dat moment dat ik besefte dat Happy Home Designer niet zozeer een kleinere, slechtere Animal Crossing is, maar een game die **een betere, diepgaandere versie wil aanbieden van het (betwistbare) leukste onderdeel van de hele serie:** het designen van het ultieme kot. En daar komt verrassend veel 'echte' gameplay bij kijken.

SCORE 74

SLAAP IN MIJN EYEZZZZ...





Titel: Beyond Eyes
Platform: PC / Xbox One
Prijs: € 12,99

Niet alleen Horizon maar ook Beyond Eyes was een stukje Neerlands trots tijdens de afgelopen E3. De game over een blind meisje dat op zoek gaat naar een weggelopen kat, is **ontwikkeld door het Haarlemse Tiger and Squid**, opgericht door Sherida Halatoe die tijdens de grootste gamesbeurs ter wereld haar game mocht demonstreren tijdens de persconferentie van Microsoft.
Dat Halatoe op het podium stond was best logisch. Beyond Eyes heeft namelijk een prachtige en unieke vormgeving die meteen tot de verbeelding spreekt. De hele game ziet eruit als een aquarel kinderboek en dat is ook meteen het sterkste aspect van de game.

In Beyond Eyes gaat het om Rae, een meisje van een jaar of acht dat haar gezichtsvermogen verliest en niet meer naar buiten durft, totdat ze haar kat kwijtraakt en gedwongen wordt om de wereld opnieuw te ontdekken.
Als Rae door de wereld loopt, verandert het witte canvas der blindheid geleidelijk in iets zichtbaars. Dat ziet er heel tof uit en het is **een interessante manier om blindheid om te vormen tot een spelconcept**.

Het probleem met Beyond Eyes is echter dat Rae niet vooruit te branden is. Het is aan een kant logisch, want het arme meisje is angstig, maar het maakt de game frustrerend traag. Een bijkomend probleem is dat het vaak niet duidelijk is waar je heen moet, waardoor je regelmatig flinke stukken terug moet lopen.
Beyond Eyes is niet lang, een uurtje of anderhalf slechts, en dat is jammer. Het is een bewuste designkeuze en ik zou ook niet weten hoe de game zijn impact kan behouden met een hoger tempo, maar dat doet niks af aan het feit dat ik vooral heel boos op Rae werd. **Mensen die te langzaam lopen zijn de duivel**.

OORDEEL:



VROUWEN? JE KUNT BETER KIPPEN HOUDEN



Titel: Sword Art Online: Hollow Fragments
Platform: PS VITA / PS4 / 3DS
Prijs: € 4,99

Met gemak de raarste game die ik in tijden heb gespeeld, en niet eens omdat het typische Japanse meuk is die gebaseerd is op een (best toffe) anime. Nee, wat Sword Art Online zo raar maakt, is dat het in bijna elk opzicht een MMORPG is, los van het feit dat je er níet online mee kunt én je het in je eentje speelt. En ja, **dat klinkt inderdaad als een broodje gehaktbal zonder brood en gehaktbal.**

Gelukkig is de kern van de game verrassend verslavend: de hack & slash combat is namelijk lekker direct, intens en flitsend. Ook gaat het achterlijk diep, mede omdat je voor elk wapen tig skills en aanvallen kunt ontgrendelen (al is dat vrij logisch voor een game die 'Sword Art' in z'n naam heeft). Ook het verkennen van de vele kleurrijke dungeons is een vermakelijke bedoening, vooral voor een quasi-MMO die je alleen moet spelen. Hoewel, 'alleen'... was het maar zo, want **de game wordt super irritant wanneer het z'n verplichte en oppervlakkige dating-minigame tussen de missies door forceert.** Lappen tekst moeten wegdrukken alleen zodat er een verliefde, vrouwelijke NPC met je mee kan vechten, was niet iets waar ik bij 'Sword Arts' op zat te wachten.

OORDEEL:



NAAR DE TERING



Titel: Everybody's Gone To The Rapture
Platform: PS4
Prijs: € 19,99

Everybody's Gone To The Rapture is niet voor iedereen. De game is echter zó bijzonder en gedurfd, en zo goed in datgene wat het wél doet, dat ik graag voor deze ervaring in de bres spring. **Je moet wel van beton zijn om niet geraakt te worden** door de verhalen die EGTTR op onorthodoxe wijze met je deelt.
Check: www.PU.nl/rapture



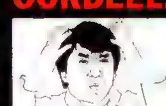
WHAT THE FLOCK!

Titel: The Flock
Platform: PC
Prijs: € 16,99

Zoals je misschien weet, ben ik fan van bizarre games. Hoe vreemder, hoe interessanter. Ik was er dan ook als de kippen bij om iets met The Flock te doen, want **een game zo weird als deze ben ik zelden tegengekomen.**
The Flock is een asymmetrische game van het Utrechtse Vogelsap waarin een vijftal spelers strijden om een Light Artifact. Als je niet in het bezit van dat Artifact bent, speel je als een razendsnel monster. Zodra je dat ding oppakt, verander je in een Carrier, die zijn lichtbundel moet gebruiken om monsters te vernietigen. Naast de hogere bewegingssnelheid kunnen de monsters ook decoys achterlaten en elkaar versterken met hun lokroep.

De hele game is ondergedompeld in **een super onheilspellend sfeertje** en zodra je de controls een beetje onder de knie krijgt, is The Flock een heel toffe ervaring. Je moet er wel snel bij zijn, want The Flock is maar beperkt speelbaar. De game heeft namelijk een teller die elke keer aftikt als iemand doodgaat. Op 't moment van schrijven nog 215.330.875 respawns te gaan...

OORDEEL:



UCHUU SENSHI GALAK-Z



Titel: GALAK-Z
Platform: PS4
Prijs: € 19,99

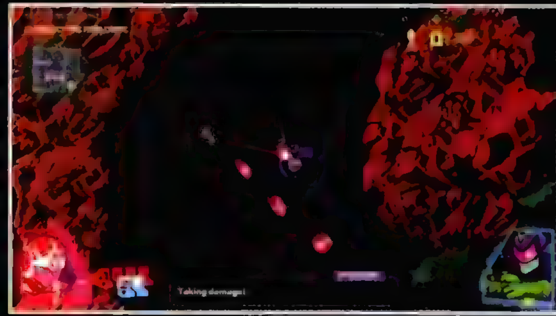
Drie jaar lang was ie in ontwikkeling en drie jaar lang heb ik lopen smachten naar Galak-Z. Een roguelike in space, met een moddertje vet jaren '80 anime-sausje. Ik was al verkocht bij de eerste onthulling en **mijn torenhoge verwachtingen zijn gelukkig waargemaakt.**

De game bestaat uit een viertal seizoenen met elk een handjevol missies. De missies worden random gegenereerd maar het overkoepelende verhaal blijft telkens hetzelfde. Je speelt een piloot van een klein ruimteschip dat in een robot kan veranderen, je bent verloren ergens diep in de ruimte en moet door bepaalde items te verzamelen een weg terug naar huis zien te vinden.



Galak-Z is een Roguelike met een dikke vette hoofdletter R. Als je doodgaat, ben je alles kwijt (op wat credits na). De upgrades waar je had voor hebt geknokt, zie je nooit meer terug. Als je dan toch met veel pijn en moeite een seizoen uitspeelt, begin je het volgende seizoen zonder je zuurverdiende power-ups. Healing items zijn schaars en je levensbalk wordt niet bijgevuld na het behalen van een missie.

Lang verhaal kort: **Galak-Z is super onvergeeflijk.** En dat is prachtig. Als je een missie haalt, zul je waarschijnlijk een vreugdedansje maken. Als je met 1 HP de eindbaas bereikt, zal het zweet van je voorhoofd druppelen. De risico's die je neemt zijn gigantisch, maar het gevoel van voldoening is minstens even groot.



Ook de combat in Galak-Z is uitermate bevredigend. Omdat er in de ruimte geen zwaartekracht is, kan je op unieke wijze gebruikmaken van het gebrek aan fricties. Alles draait om momentum en een ervaren speler danst als een dolfijn tussen de vijanden door. Achteruit vliegen terwijl je je lasers leegknalt op een vijand, een klein aanloopje nemen om geruisloos voorbij de oppositie te sliden en meer van dat soort swek. Het is effe wennen, maar als je de controls eenmaal onder de knie hebt, wil je niet anders meer. Een ander belangrijk speerpunt is **de voortreffelijke A.I.** Voor zo'n relatief simpel ogend spelletje hebben de vijanden in Galak-Z bizar goede kunstmatige intelligentie. Vijanden kiezen het hazenpad als ze de strijd verliezen, zoeken dekking als hun herlaadbare schilden leeg zijn en leden van verschillende facties zullen elkaar overhoop knallen als ze elkaar treffen.

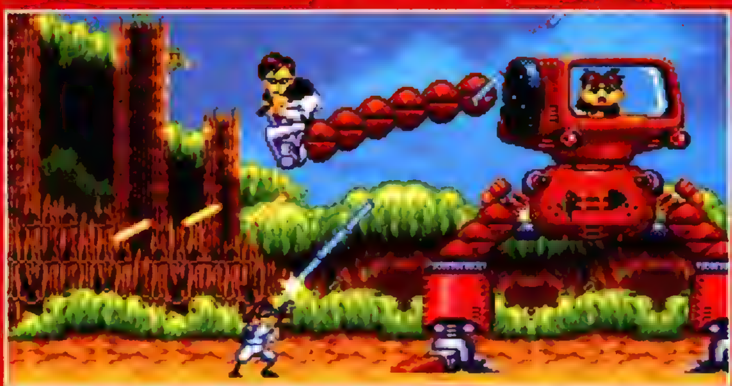
Al het eerdergenoemde zorgt ervoor dat **Galak-Z oneindig meer diepgang heeft dan het tekenfilmstijltje doet geloven** en dat zorgt ervoor dat ik al tientallen uren met een grijns op mijn smoel heb zitten spelen.

Als je games als Spelunky en Rogue Legacy een warm hart toedraagt, raad ik je van harte aan om Galak-Z eens een kansje te geven.

Check ook de Effe Spelen!
http://PU.nl/galak-z

SCORE 85

SOMMIGE DINGEN WAREN VROEGER ÉCHT BETER





Titel: 3D Gunstar Heroes
Platform: 3DS
Prijs: € 4,99

Gunstar f*cking Heroes. Man, man, man. Vergeef me m'n taalgebruik, maar deze game is bijzonder; onder andere omdat het [illegible] de beste reden was om toentertijd een Sega MegaDrive in huis te halen.

Vergeet Contra, vergeet Metal Slug, vergeet Turrican, want het is deze debuut game van Treasure (oh jongens, ik besef nu opeens dat ik ooit absoluut een PUretro over die gasten moet schrijven) die gaming definieerde voordat polygonen en analoge sticks opeens een ding werden.

Het is een run-and-gun game, maar eentje die zoveel actie, vijanden en memorabele momenten jouw kant op slingert dat je zuurstof tekort komt. Je kunt twee wapens combineren tot superwapens, alle kanten op schieten, bazen bevechten die net zo groot zijn als je scherm... en deze keer in écht 3D.

Dit is **pure, onvervalste, keiharde, niet-voor-mietjes gaming** en simpelweg de beste versie van Treasure z'n klassieker die je kunt kopen. Verplicht voor elke 3DS-bezitter.

OORDEEL: GOLD AWARD



VEGEN NAAR HET LICHT



Titel: Prune
Platform: iOS
Prijs: € 3,99

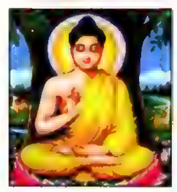
Tussen alle exploderende oorlogs-, plankgassende- en hectische Match 3 games door, is het goed om te zien dat er af en toe unieke, verlichtende spellen opduiken voor de tablet en mobiel. Of Prune interactieve kunst is, laat ik graag aan staatssecretaris Sander Sulletje Dekker over, maar met zijn minimalistische kleurenpalet en dito hypnotiserende muziek, werd ik **helemaal Zen van dit vernuftige 'veegspelletje'.**

Het doel van de game is dan ook lovenswaardig: het laten groeien en bloeien van bloesembomen. Dat doe je door de baan van de stam en de takken naar het zonlicht te leiden (lees: de goede richting op te vegen). Je stuit op steeds meer obstakels, zoals rare, zwarte bollen waar je de bomen omheen moet laten groeien. Later worden de bollen rood en giftig. Of er steekt een harde wind op die de groei van je bomen danig beïnvloedt.

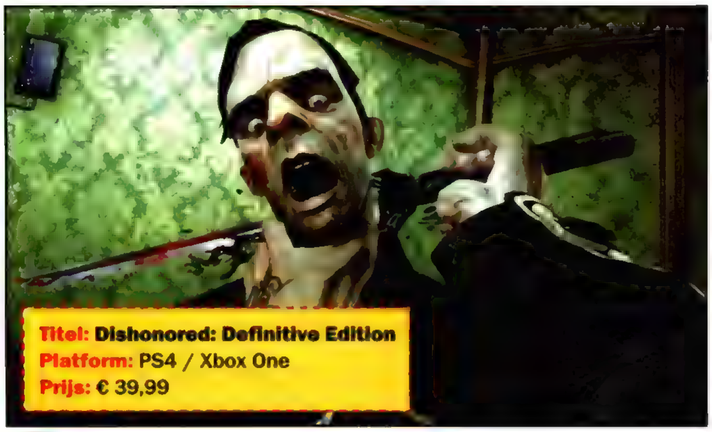
Door het snoeien van takken in de schaduw, groeien de andere takken juist weer verder naar het licht. Pas als er genoeg bloemen aan de toppen zijn gegroeid, heb je een level gehaald.

Je hoeft geen hippie-boomknuffelaar te zijn om deze unieke puzzelgame fantastisch te vinden.

OORDEEL:



GEEN EXCUUS MEER



Titel: **Dishonored: Definitive Edition**
Platform: PS4 / Xbox One
Prijs: € 39,99



Wat heb ik genoten van het unieke universum, de coole gadgets en wapens, de afwijkende artstyle en de grimmige verhaallijnen van Dishonored.

Met terugwerkende kracht heb ik op Bethesda's stealth-action game eigenlijk maar twee dingen aan te merken. Het verhaal wordt naar het einde toe een beetje te snel en makkelijk afgewikkeld (er is geen grande finale/climax) en de stad Dunwall is wel erg leeg (en dat terwijl de setpieces zelf zo ongelofelijk cool zijn).

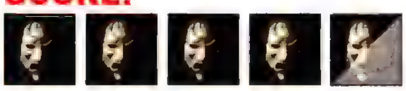
Dat gezegd hebbende **blijft dit nog steeds een game om van te smullen**. En dat komt niet eens zozeer door de verplichte oppoetserij van deze nieuwste versie. Natuurlijk, de graphics ogen een stukje scherper en de game heeft wat meer sfeer, maar de framerate is nog steeds gelocked op 30fps en sommige textures komen wat gedateerd over.

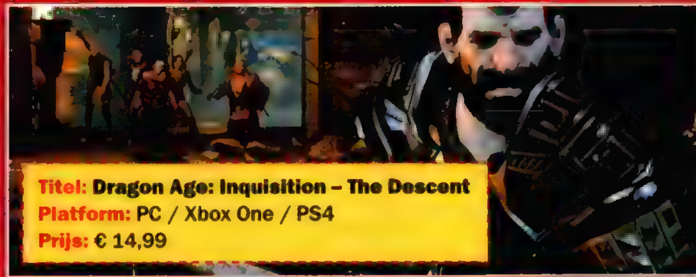
Toch raad ik iedereen deze game uit de grond van mijn hart aan... als je het origineel nog niet hebt gespeeld.

Het is dan ook een rijkelijk belegd totaalpakket. Naast de originele game die je briljante missies voorschotelt die je op allerlei manieren kunt uitvoeren (met letterlijk en figuurlijk meerdere paden) krijg je alle DLC erbij, waarbij vooral de Knife of Dunwall briljant is. In deze DLC kruip je niet in de huid van Corvo, maar neem je de rol op je van Daud, de legendarische huurmoordenaar die de Keizerin vermoordde in het begin van de game. En dus meet je je ook zijn wapens, gadgets, netwerk en bovennatuurlijke gaven aan.

Dus nogmaals, **als je het origineel gemist hebt, heb je nu geen excuus meer.**

SCORE:





Titel: **Dragon Age: Inquisition – The Descent**
Platform: PC / Xbox One / PS4
Prijs: € 14,99

IN DE DEEP ROADS ECHOËN JE VLOEKEN LANGER



Mijn geschiedenis met The Descent, de nieuwste add-on van mijn geliefde Dragon Age: Inquisition, is een beetje een verhaal van faal. En dit komt door drie factoren: 1. Deadline ('Edline') 2. Ik speel DA:I momenteel lekker hardcore op Nightmare. 3. **De derde Dragon Age is nog steeds vol van bugjes.** Voeg deze drie dingen bij elkaar en je kunt daaruit de conclusie trekken dat ik niet ver/diep genoeg ben gekomen in The Descent...

Wel diep genoeg om te zien dat de battles in de Deep Roads een moeilijkheidscurve hebben die zo stijl is, dat je er hard van op je bek gaat, mede Nightmare-rockers. En dat de ondergrondse gangen, waar de Darkspawn tegen de dwergen van de Legion of the Dead strijden, er mooier uitzien dan ooit tevoren in de DA geschiedenis. **Met duizelingwekkende afgronden en majestueuze dwergpaleizen**, moet zelfs de grootste Deep Roads hater wel een beetje liefde in z'n hart voelen tijdens de archeologische escapades. Het heeft daarbij geen standaard open-wereld stijl map, maar is verdeeld in verdiepingen met liften die laadtijden tussen de etages verbergen, waardoor het gevoel van een ontdekkingsreiziger in de diepte versterkt wordt.

Helaas, op de Xbox One ben ik wederom op pijnlijke, oude bugs gestuit (waaronder een moment dat een van mijn groepsleden als schedel weergegeven werd, maar niet dood was: iets dat na tien minuten verdwaasd rondwandelen in een crash resulteerde), waardoor ik geen sluitend oordeel kan geven over The Descent.

Hoewel ik niet blij word van alle vijanden (veel bastards die praktisch onkwetsbaar zijn tenzij je er de juiste magie tegenaan kwakt), zit er wel een toffe, nieuwe dwerg in die door David Hayter word ingesproken en **voel ik de ondergrondse sfeer wel**. Ik ga dus gewoon weer verder spelen: lekker uren knokken tegen een Ogre om na een crash weer opnieuw te moeten beginnen...-_-

OORDEEL:



POKÉMON, MAAR DAN MET ROBOTS



Titel: **LBX: Little Battlers eXperience**
Platform: 3DS
Prijs: € 44,99

Level-5, je kent ze van de Professor Layton serie, probeert al een tijdje een nieuwe Pokémon-RPG te maken, maar dan zonder Pokémon.

In hun Inazuma serie moet je bijvoorbeeld voetballers verzamelen en trainen om kampioen te worden en de wereld te redden. In hun Yokai-Watch doe je dat met spookachtige wezens.

In Little Battlers eXperience doe je het met **kleine, maar behoorlijk coole en gevaarlijke speelgoedrobots.** Het eerste deel in de LBX-serie verscheen in 2011 al in Japan, waar inmiddels zes LBX-games zijn verschenen. En nu wordt de serie met LBX: Little Battlers eXperience dus ook op Europa losgelaten.

Zo groot als in Japan zal LBX hier niet worden. Ik heb zelfs het idee dat de game hier totaal niet leeft. En dat is jammer, want hij is **lang niet zo kinderachtig als de vormgeving doet vermoeden.** Sterker nog, ik vond het samenstellen van mijn eigen robots, rekening houdende met hun mogelijke wapens, elementen en chipsets, soms overweldigend complex. En erg leuk. Dat sleutelen aan je robots is trouwens nodig voor de realtime gevechten, waarin je springend, schietend en hakkend tegen andere speelgoedrobots strijdt.

Helaas bestaat de wereld waar je doorheen trekt uit allerlei losse gebieden, waardoor je veel minder dan in Pokémon het gevoel krijgt deel van die wereld uit te maken. Maar verder doet dat weinig afbreuk aan de substantiële fun die LBX levert.

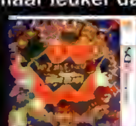
Het is misschien geen Pokémon, maar ik vond deze LBX **leuker dan de laatste Inazuma.**

OORDEEL:

Minder dan



maar leuker dan





PULARIA

Niet één maar twee speakersets deze keer in onze altijd puike, pittige, parmantige en plausibele PULaria rubriek. En we doen er ook nog een accuutje bij, want je kunt nooit genoeg portable stroom hebben.

LOGITECH

Z533 MULTIMEDIA SPEAKERS

WIE VEEL OP DE PC SPEELT, WEET DAT EEN 5.1 SET NIET ALTIJD EVEN MAKKELIJK REALISEERBAAR IS IN DE BUURT VAN EEN BUREAU. OF JE MOET JE NIET STOREN AAN EEN WIRWAR AAN DRADEN EN PER SE HET BESTE GELUID WILLEN.

2.1 speakers bieden uitkomst, zeker als ze, zoals in het geval van de Z533, ondersteund worden door een degelijke subwoofer. De Logitech Z533 moet in dat opzicht de speakerset zijn met de beste prijs/kwaliteitsverhouding die we in lange tijd zijn tegenkomen.

De look, feel en afwerking van deze set zijn behoorlijk high-end voor deze prijsklasse en ook het geluid is dik in orde.

Handig is de losse, slicke volumeregelaar; een grote ronde knop die je bijvoorbeeld naast je toetsenbord plaatst. Hiermee regel je ook de hoeveelheid lage tonen.

Dan het belangrijkste: de sound! Het hangt er wel vanaf hoe je deze set plaatst, dus experimenteer daar een beetje mee. Het geluid is krachtig, open, een tikje scherp in de hoge regionen en de bass moet voornamelijk van de subwoofer komen. Maar nogmaals, voor dit geld en dan dit geluid? Dit is echt prima-de-luxe om mee te gamen!

€ 89,99 ★★★★☆



iWALK

EXTREME15000

HET IS TEGENWOORDIG DE GEWOONSTE ZAAK VAN DE WERELD: EEN EXTRA PORTABLE ACCU BIJ JE DRAGEN ALS JE #@$%^! TELEFOON WEER EENS LEEG IS.

iWalk heeft een heel assortiment beschikbaar; van kleine handzame modellen tot enorme bakstenen waarmee je meerdere apparaten tegelijk kunt opladen, zoals bijvoorbeeld je netbook en je telefoon.

De iWalk Extreme15000 zit daar een beetje tussenin, maar helt over naar de laatste. Zo kun je met deze flinke batterij (denk qua omvang aan een iets grotere maar veel zwaardere 3DS XL) meerdere keren je iPad of iPhone opladen en tankt je ook met gemak bepaalde laptops bij (afhankelijk van de stroomuitgang).

De iWalk Extreme15000 is er in wit en zwart en kost ongeveer 125 euro, maar is als je goed zoekt (bijvoorbeeld bij www.hub-bit.nl) al te scoren voor acht tientjes.



VANAF € 79,95 ★★★½☆



AUDIOENGINE

AUDIOENGINE A5+

IN EEN TOTAAL ANDER SEGMENT DAN DE Z533 VAN LOGITECH HEBBEN WE HIER DE AUDIOENGINE 5+; EEN SPEAKERSET MET EEN WERKELIJK FENOMENAAL GELUID.

De A5+ wordt geleverd met afstandsbediening en heeft tal van ingangen en aansluitingen.

Zo huisvest de set een 3.5 mm input om je telefoon, mp3-speler of ieder ander apparaat aan up to hooken. De RCA-input linkt naar een optionele versterker, terwijl je middels de RCA-output een subwoofer aan kan sluiten. Een USB-output zorgt dat je ook USB-apparaten kan opladen.

Alle kabels worden netjes meegeleverd. Wij sloten echter 'slechts' de speakers aan. En wauw, wat geeft dit duo een ongekend mooie sound voor desktopspeakers. Eigenlijk mag je dit geen desktopspeakers meer noemen, want het geluid komt zo verfijnd en gelaagd uit de boxen, dat maak je niet vaak mee.

Toegegeven, de boxen zijn wel een beetje bulky en zullen niet op ieder bureautje passen, en ja, de prijs is behoorlijk hoog. Maar als je achter je desktop niet alleen van mooi gamegeluid maar ook optimaal van muziek wil genieten, dan is dit echt een droomcombinatie.

€ 439,- ★★★★☆

QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Waarom zaten we ons afgelopen maand zo te ergeren aan Nino?**
- A) Hij was wekenlang domme click-spelletjes aan het spelen
- B) Hij is na z'n vakantie op dieet gegaan, en eet de hele dag alleen maar dingetjes uit z'n baard die er nog inzaten van voor de vakantie
- C) Omdat hij is afgevallen, hangt z'n broek het grootste deel van de dag om z'n enkels

2 **Welke schokkende bekentenis doet Florian in dit nummer?**
- A) Hij houdt tijdens de seks altijd z'n petje op
- B) Hij heeft z'n broertje bijna vermoord
- C) Tijdens de opnames van De Hardwarehoek is ie naakt onder z'n blauwe jas

3 **'Kleren maken de man' is een bekend spreekwoord, maar...?**
- A) De gulp maakt de broek
- B) De zwaluw maakt de zomer
- C) De power armor maakt de soldaat

4 **Ed wordt in dit nummer vergeleken met?**
- A) Een boeddhistische heremiet met een opiumverslaving
- B) Een demente bejaarde met een incontinentie probleem
- C) Een intelligente player met een groot gevoel voor humor

5 **Wat deed Jurjen om de aandacht van z'n overgewicht af te leiden?**
- A) Hij verklede zich als zwangere vrouw
- B) Hij deed dikke klodders gele gel in z'n kuif
- C) Hij liep het grootste deel van de dag achteruit

6 **Van welke sport is Florian fan geworden?**
- A) De rallysport
- B) Onderwaterhockey voor verstandelijk uitgedaagden
- C) Indoor droogneuken met versierde lul

DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat?
Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?



DAN MAAK JE KANS OP EEN CUSTOM MADE PS4-CONTROLLER VAN DARK CONTROLLERS T.W.V. € 100,-.

GEEF WEL EFFE AAN WELKE KLEUR (WIT/GEEL, ZWART OF CAMOUFLAGE) JE WIL HEBBEN.

PU 263 LIGT 20 OKTOBER IN DE WINKELS

SMORGASBORD

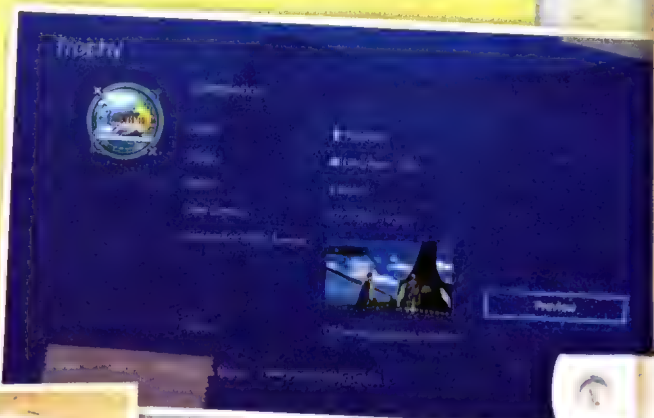
VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED*

- BEZOEKT JAN VICTORIAANS LONDEN.
- WETEN WE WIE DIT JAAR KONING VOETBAL WORDT.
- HEBBEN WE TWEE VERSCHILLENDE COVERS VAN EEN EN DEZELFDE GAME.
- MAAKT JURJEN EEN ZONNIG EILAND ONVEILIG.
- BREKEN WE ZONDER SCHAAMTE DE WET.
- BESPREEKT NINO TIG GAMES DIE WE ANDERS MISSCHIEN OVER HET HOOFD ZOUDEN HEBBEN GEZIEN.
- OVERROMPELEN WE DE BEWAKERS VAN HALO.

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

HET BEWIJS

De PU-redacteuren laten nog weleens 'subtiel' merken dat ze games niet alleen uitspelen, maar ook zeer bedreven zijn in het halen van trophies en achievements. Zo ook Florian, die in zijn Game-Monument deze maand behoorlijk opschept over de tijd die hij in Final Fantasy X heeft gestoken. Maar mocht je soms denken dat die gast weer eens uit z'n nek loopt te lullen, dan heb je het mis, want als bewijs stuurde Florian dit plaatje mee. En als je zo'n Platinum Trophy scoort om zes uur 's ochtends ben je toch wel een diehard... en een dwaas, natuurlijk.



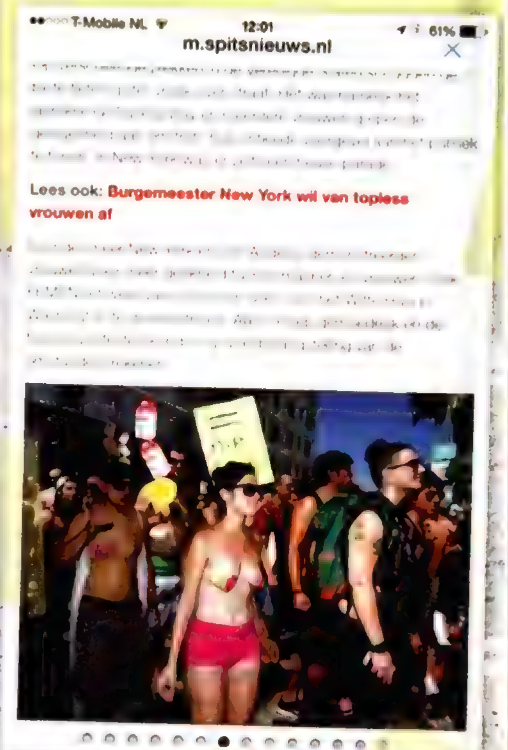


MAD ED

We hebben best nog wel effe nagedacht over wie we de rol van Mad Max moesten laten spelen in de PU-TV filmpjes waar we het eerder in dit nummer al over hadden. Mad Wouter? Mad Jan? Mad Nino? Als je deze foto bekijkt, begrijp je wel waarom we uiteindelijk voor 'Mad Ed' hebben gekozen...

ED IN NEWYORK?

'Huh? Jij was toch in Vietnam op vakantie en niet in NewYork?', mailde Jan aan Ed met dit plaatje erbij. En inderdaad heeft die gast achter die schaars geklede dame wel veel weg van onze eindbaas. Ed reageerde als volgt: 'Jan, wat denk je zelf? Als ik een chick met blote tieten zie, ga ik er echt niet áchter staan...'



EFFE SCHRIKKEN

Afgelopen maand was het de beurt aan Tjeerd om in de PU-TV rubriek 'Effe Spelen' op de bank plaats te nemen. Het betrof deze keer een horrorgame (Until Dawn), en dan weet je dat het Tjeerd anderhalf uur lang dun door de broek loopt. Maar toen we dit plaatje zagen van Tjeerd met dat buikje boven z'n broekband, was het voor óns toch ook wel effe schrikken...

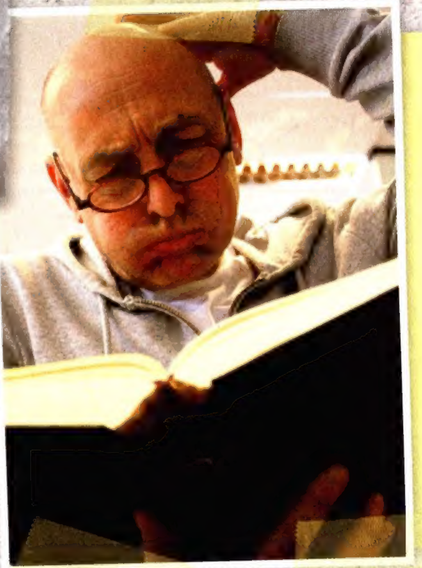


BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:

YOUTUBE.COM/POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/POWERUNLIMITED



ALS JE BEGRIJPT WAT IK BEDOEL

Ed kwam ook deze maand weer een paar noemenswaardige foutjes tegen in de teksten van de PU-redacteuren. Rechts legt onze eindbaas uit wat er is misgegaan.

Noorse mythologie = Op deze fout had ik eigenlijk al gerekend voor ik het artikel ging lezen, maar het is toch echt Noordse mythologie.

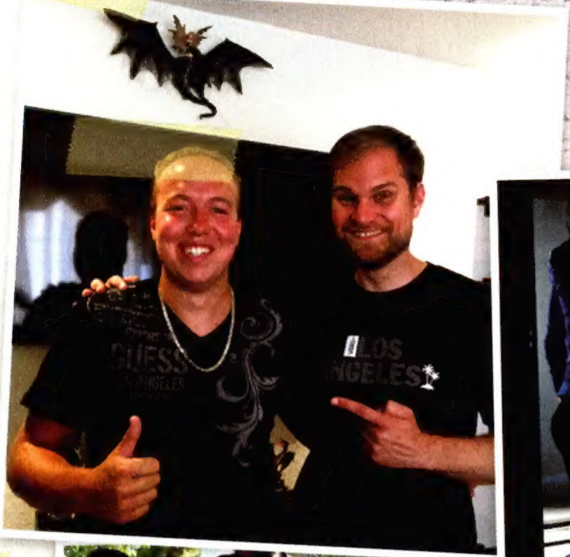
Ik raad je dan ook hartig aan = Je hebt hartige taart en je kunt een hartig woordje met iemand spreken, maar hier moet het dus 'van harte' zijn.

Vijanden nemen het hazenpad = Ach, het is misschien een detail, maar het hazenpad neem je niet, dat kies je.

Ex-Vietnamveteraan = Uuuuh... dus hij is geen veteraan meer? Hoe dan?

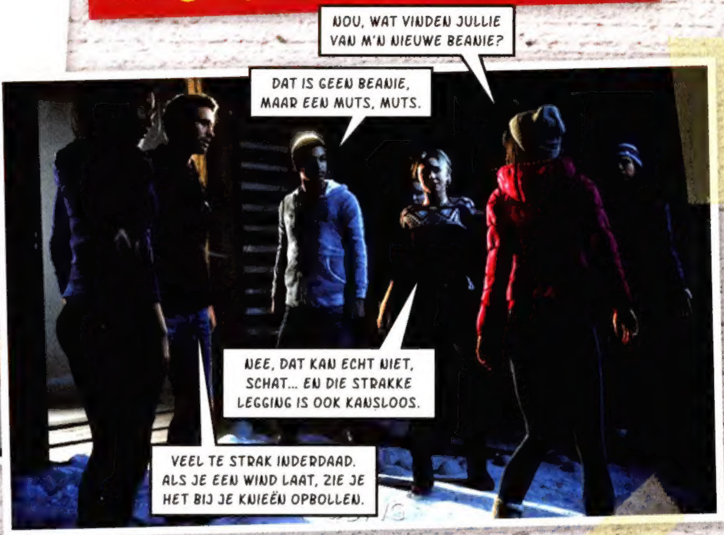
ALLES KLOPT

Kijk, dat zien we nou graag, zo'n foto waarover echt is nagedacht. Aan alles zie je dat Tjeerd grote regiekwaliteiten heeft. Zo heeft hij eraan gedacht om in een omgeving waar zwart domineert, een t-shirt van dezelfde kleur aan te trekken. En dat Tjeerd, net als onze abonnee van de maand, 'Los Angeles' op z'n shirt heeft staan, is natuurlijk ook geen toeval. En kijk je tussen de lijven van Tjeerd en Wesley door... dan zie je daar heel subtiel een draakje staan dat het totale plaatje helemaal kloppend maakt. Knap gedaan, lange!



LEUKSTE NIET GEPLAATSTE BIJSCHRIFT

UNTIL DAWN










SUBSCRIBERS BBQ

We zijn hartstikke blij met al die gasten die zich geabonneerd hebben op ons twitch kanaal. En dus dachten we; we doen eens wat terug voor die lui. Het werd een toffe middag/avond met veel bier, vlees en slap gelul. Voor herhaling vatbaar dus!








FRAMEDROP
JORDI PETERS
FROT
SPLUTTER
HEL.
KUCH
TANK LEEG.
IN DEZE GODVERLATEN WOESTENIJ GAAN WE DAT OOK NIET SNEL VINDEN...
OH NEE! SINT MAX! KIJK!!
WAR BOYS KOMEN OP SINT MAX EN CHUMBUCKET AF MET GROTE SNELLIGHEID!
LAAT ZE. IK HEB EEN PLAN.
SINT MAX ZIJ GEPREZEN! CHUMBUCKET TWIJFELDE GEEN MOMENT!
CHUMBUCKET VERGAT EVEN DAT SINT MAX OOK GEKKE MAX IS.
SNELLER, BROEDER PAARD!
KLAT
KLAT
DRAF
DRAF
DRAF


SUPER CUP
CHAMPIONS LEAGUE
EUROPA LEAGUE
OFFICIAL VIDEO GAME
KONAMI
PES2016
PRO EVOLUTION SOCCER
17.09.2015
LOVE THE PAST, PLAY THE FUTURE
ANNIVERSARY
1995-2015